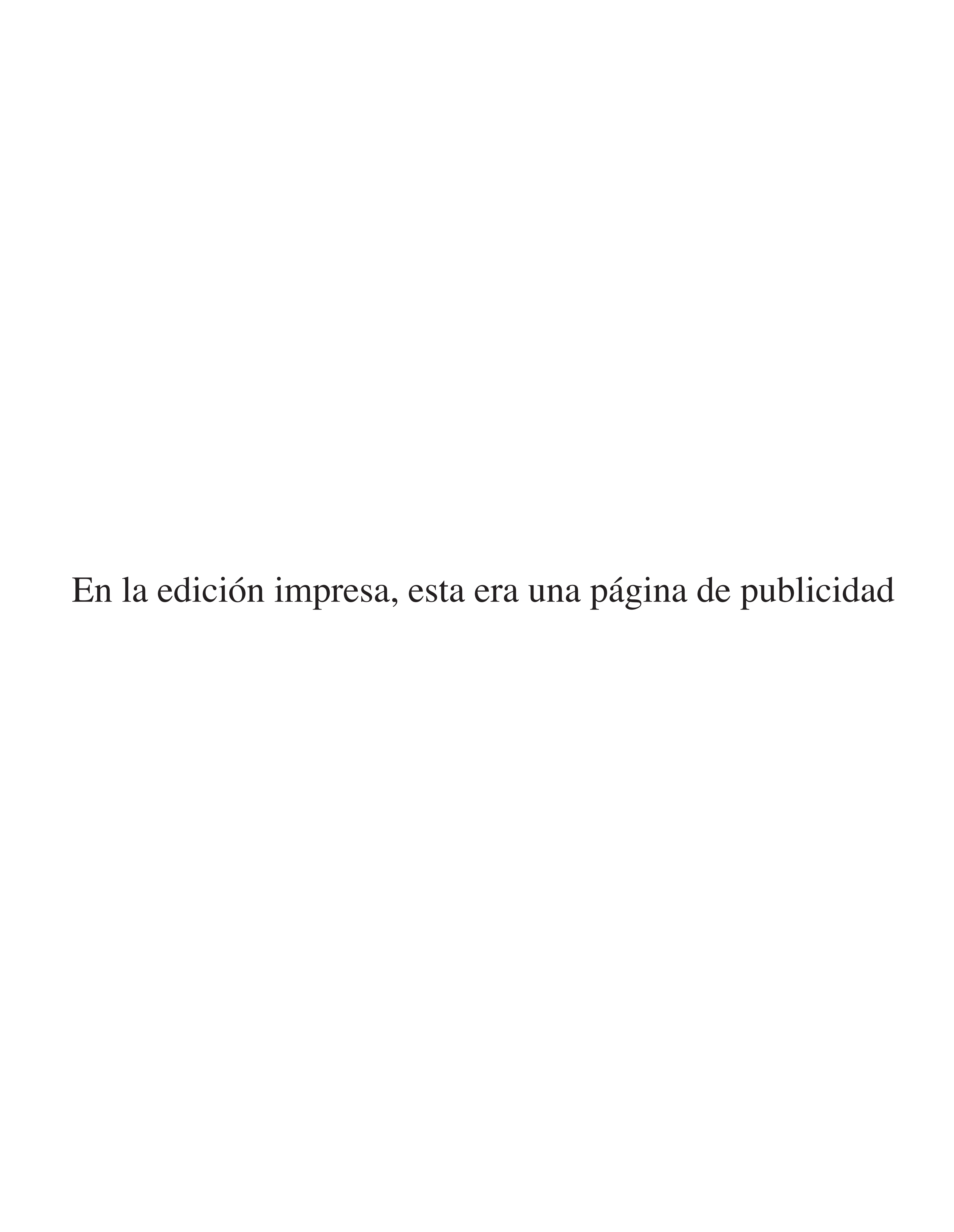
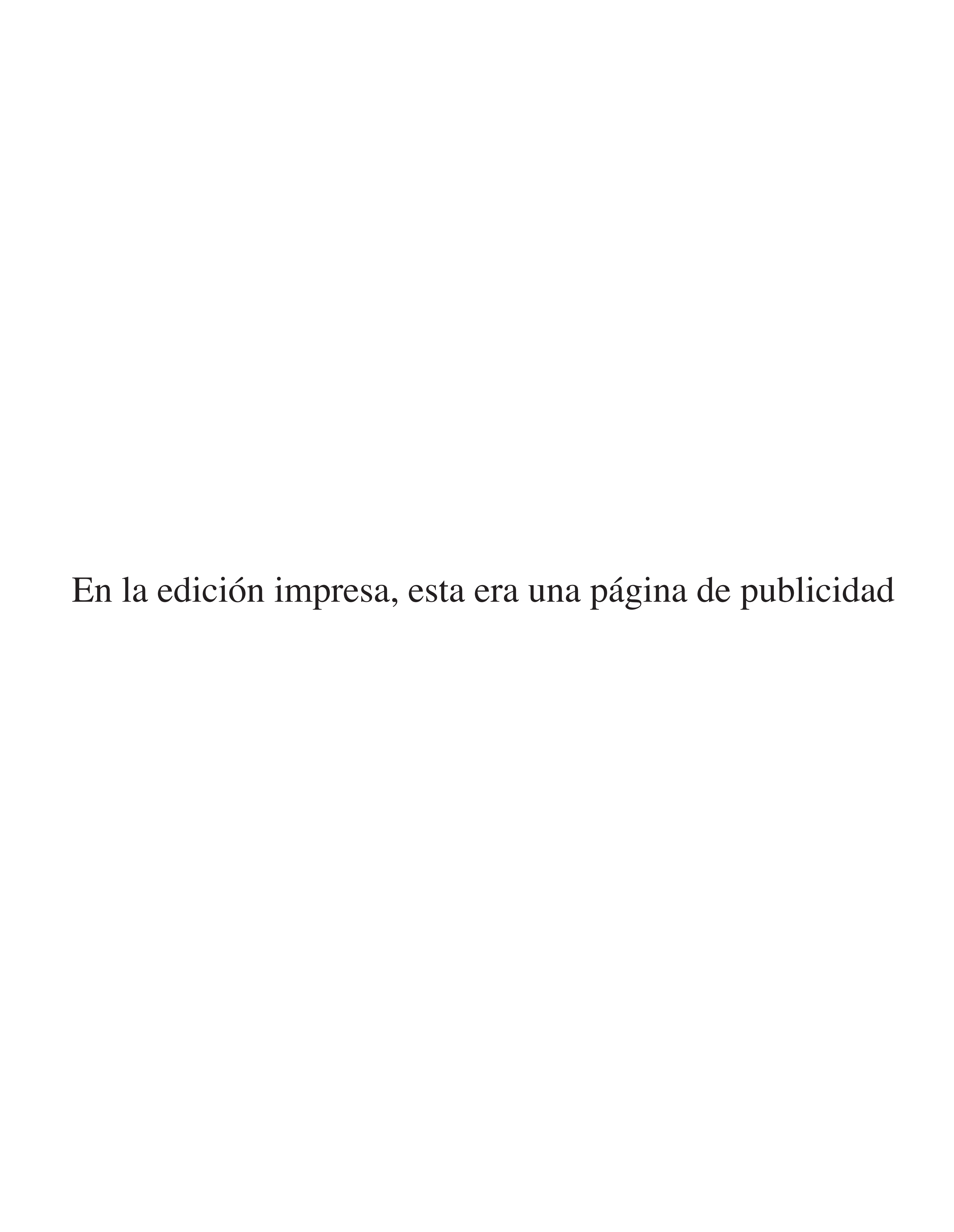
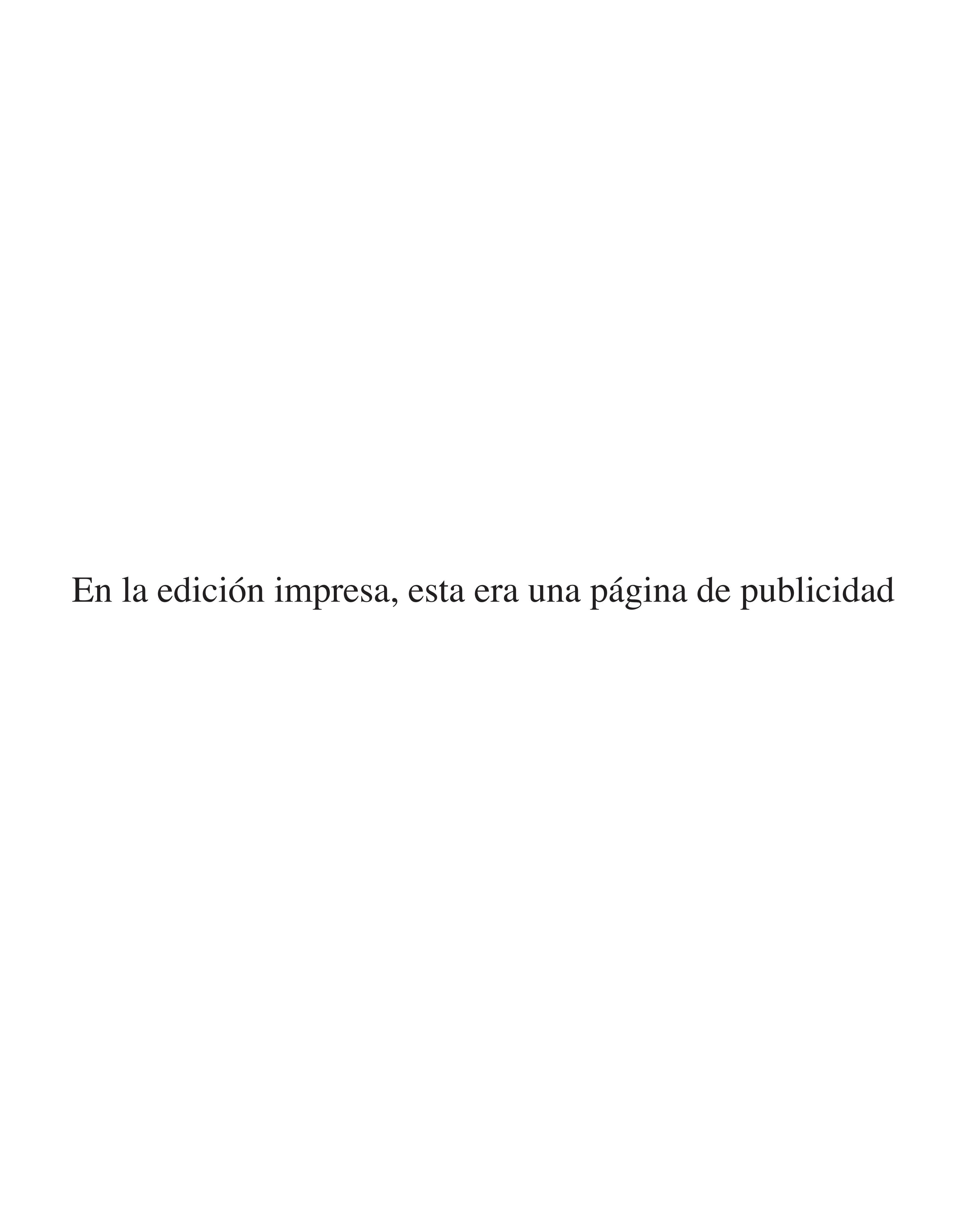

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
PORTUGAL 3,95€
3'95€
DICTOS AL PC
¡¡10 PÁGINAS CON TODOS SUS SECRETOS!!
¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!
ENTER THE MATRIX
¡¡Lo hemos jugado!!
¡¡ANÁLISIS Y CLAVES PARA AVANZAR!!
PRAETORIANS
Pyro Studios extiende su imperio
¡¡PROBAMOS LA PRIMERA VERSIÓN PARA PC!!
METAL GEAR SOLID 2
Espionaje con nombre propio
Más de 75 páginas de Previews, Reviews y Trucos
¡¡ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL!!
UNREAL II
La acción ya tiene un nuevo Rey
MÁS DE 1GB DE INFORMACIÓN
2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc
¡¡LLEGA HASTA EL FINAL!!
Solución completa, paso a paso, de SPLINTER CELL
00098
8 424094 820313
AÑO XIX
Número 98
HOBBY PRESS


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Toma la píldora roja

Durante los primeros meses de este recién estrenado, como quien dice, 2003, desde Micromanía te hemos querido ofrecer un panorama general de lo que el nuevo año nos iba a traer en cuestión de juegos. Tú y muchos otros lectores me habéis hecho saber que las "predicciones" de Micromanía coinciden, en líneas generales y salvo las lógicas excepciones, con todo lo que estáis esperando. Me alegra saberlo.

Por un lado, demuestra que los que hacemos la revista tenemos una sintonía bastante buena contigo, y que tanto en los acuerdos como en las discrepancias, Micromanía es tu plataforma ideal para encontrar la mejor información, independiente y rigurosa, tanto en novedades como sobre futuros lanzamientos. Ante ti tienes la libre opción de escoger entre la píldora roja y la azul. Y veo con satisfacción, un mes más, que has tomado la roja y decidido averiguar cuál es la verdad de los juegos de ordenador. Esta trayectoria de Micromanía no es nueva. Son casi veinte años de historia en los que Micromanía siempre ha estado ahí, a la cabeza, gracias a ti, y a tu interés en buscar la mejor y más fiable información sobre muchos de esos juegos que, como antes te comentaba, se nos van a venir encima a lo largo del año. Y gracias a esa situación, te puedo confirmar que tenemos para ti otra de esas exclusivas que a ti te gusta encontrar en Micromanía, y a mi poder ofrecerte.

> *"Micromanía es tu plataforma ideal para encontrar la mejor información"*

Y es que nosotros también nos hemos tomado la píldora roja y hemos descubierto, quizá no todos, pero sí muchos de los secretos de «Enter The Matrix», uno de los títulos que están destinados a marcar un momento álgido en el panorama mundial de los juegos, en 2003. Echa un vistazo al reportaje que te hemos preparado, porque merece la pena. Pero, por supuesto, no podemos dedicar toda la revista de este mes a un único título, ¿cierto?

Sé que buscas más, como es lógico, y por eso te invito a que pases página y descubras, por ti mismo, lo mejor que ha aparecido este mes, y lo mejor que vas a encontrar en los siguientes, porque Micromanía seguirá con su compromiso de darte la información que buscas. Recuerda que sólo tú puedes decidir. Toma la píldora roja, y deja que Micromanía te descubra el mundo de los juegos. Y, ya sabes, como decía Morfeo, sólo te puedo prometer que lo que vas a encontrar es la verdad.

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.L. Coto, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Directora de Marketing
Desirée Muñoz

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

6/2003

Printed in Spain





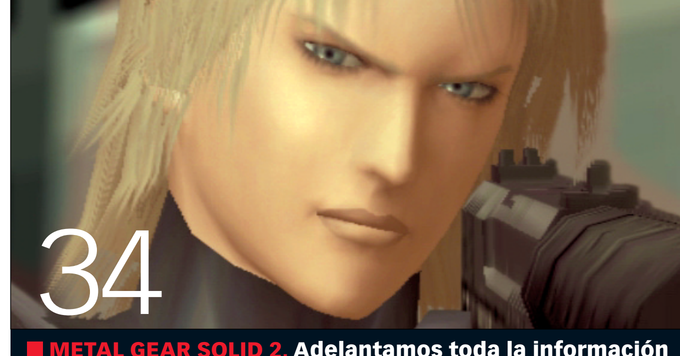


HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



METAL GEAR SOLID 2. Adelantamos toda la información acerca del esperado regreso de Solid Snake.



ENTER THE MATRIX. Descubre en exclusiva todos los detalles de este espectacular juego.





PRAETORIANS. Os ofrecemos el análisis más completo y detallado de uno de los juegos españoles más esperados de todos los tiempos.



C&C GENERALS. Todo lo que podéis esperar en el regreso de uno de los padres de la estrategia.



UNREAL II. Analizamos en profundidad este fantástico juego de acción.

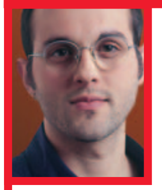


SPLINTER CELL. La guía más completa para que puedas enfrentarte sin problemas a las peligrosas aventuras de Sam Fischer.

Índice por juegos

Sección/Pág

Desde la redacción



Nacho Cuezva

¡Larga vida a Medieval!

Este mes los creadores de «Medieval: Total War» nos han dado dos grandes alegrías. La primera es el lanzamiento de esta expansión, que mejora el ya de por sí excelente «Medieval: Total War». La segunda es el anuncio de «Rome: Total War», el mismo concepto, pero con tecnología inédita, que supondrá el próximo capítulo de la saga. «Viking Invasion» nos servirá para calmar las ansias de «Total War» hasta el lanzamiento de «Rome» a final de año, y una oportunidad de prolongar la vida de un título que va camino de convertirse en la nueva referencia del género estrategia.



■ Los combates multitudinarios entre ejércitos se trasladan a la Gran Bretaña, donde ingleses intentarán rechazar la invasión vikinga.

Primera expansión para Medieval Total War

¡Saquea Inglaterra!

Las hordas vikingas y otras siete facciones pugnan por la conquista de la Gran Bretaña en esta esperada ampliación, que incluye suculentas novedades como una campaña inédita.

▶NUEVOS JUEGOS ▶CREATIVE ASSEMBLY, ACTIVISION ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶2003

■ Ocho facciones nuevas se enfrentan entre sí, con sus distintas armas de asedio y habilidades de combate únicas.



■ Una de las novedades interesantes es la pantalla de planificación previa a las batallas.

Viking Invasion» relata la conquista de las islas británicas, por parte de las hordas vikingas, que tuvo lugar entre los años 793 y 1.066 DC. Se trata de una expansión que aporta nuevos contenidos y mejora el código original de «Medieval: Total War». La ampliación está protagonizada por ocho nuevas facciones, entre las que se encuentran sajones, escoceses, galeses, pictos, irlandeses o los propios vikingos. Además, incluye tres razas con las que reemprender la campaña de «Medieval: Total War», aragoneses, sicilianos y húngaros. Cada uno de estos nuevos ejércitos cuenta con unidades de combate únicas y con habilidades específicas de su raza. El árbol de desarrollo tecnológico también cambia, para adaptarse a las peculiaridades del periodo vikingo. No obstante, la mejora más importante en el sistema de juego viene dada por la pantalla de planificación táctica previa a las batallas, que permite organizar nuestro ejército y el envío de refuerzos durante las refriegas. Por último, esta expansión incorpora nuevas armas de asedio, como las ballestas ígneas, cañones antipersonales o aceite hirviente. Una expansión muy interesante, que calmará nuestras ansias hasta el lanzamiento de «Rome: Total War».



■ La cámara libre nos permitirá rotar, acercar y alejar el punto de vista.

■ Libertad de acción total en un juego de carreras ilegales, que pretende marcar un nuevo estándar en lo referente a los juegos de velocidad.

Regresa el tenis de Roland Garros

Juega con Corretja

▶N. JUEGOS ▶WANADOO ▶PC, PS2, XBOX ▶ESTRATEGIA ▶MAYO 2003

Wanadoo intenta recuperar su hegemonía en los simuladores de tenis para PC con la edición 2003 del «Roland Garros». Vendrá con imporantes innovaciones, como animaciones más realistas, un mejor sistema de control, la capacidad de mejorar nuestros tenistas, pistas oficiales de Roland Garros y el US Open. Entre los nombres de tenistas reales que prestan su imagen para el juego destacan el de Marat Safin, tercer puesto de la ATP en 2002. y el de Alex Corretja, que por primera vez participa en un videojuego. Igual que en anteriores ediciones, todas las superficies están contempladas y representadas.

Nuevo juego de los creadores de «G.T.A. III»

¡A toda pastilla!

▶NUEVOS JUEGOS ▶ANGEL STUDIOS, ROCKSTAR ▶PC, XBOX ▶VELOCIDAD ▶PRIMAVERA 2003

Tras el rotundo exitazo conseguido con «Grand Theft Auto III», Rockstar Games insiste en el género que mejor domina con «Midnight Club II», un juego de velocidad en desarrollo para consolas de última generación y PC. «Midnight Club II» ofrece espectaculares carreras ilegales, ambientadas en las calles de tres famosas ciudades, como Los Angeles, París o Tokio. A lomos de las más potentes motocicletas o al volante de los bólidos más deseados, vamos a tener que abrirnos camino por las concurridas calles de la urbe, buscando atajos, escapando de la pasma y esquivando coches, con una libertad de acción sin precedentes, sólo limitada por nuestra imaginación.

Otra expansión para la saga online con más solera

Clásico por excelencia



■ El universo «Ultima Online» sigue expandiendo sus horizontes.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ORIGIN, EA ▶PC ▶ROL ▶MARZO 2003

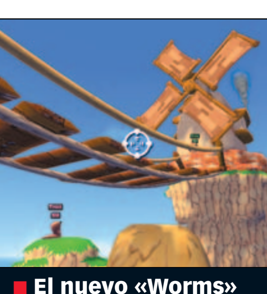
Los adeptos al universo regido por «Lord British» (el inefable Richard Garriot) celebran una nueva ampliación de su mundo persistente «Ultima Online». Con el título de «Age of Shadows» esta nueva expansión está ambientada en la tierra de "Malas", un territorio que incorpora 40.000 nuevas viviendas al juego, dos nuevas profesiones; paladín y nigromante, quince nuevos hechizos y veinte nuevos monstruos.

Imágenes del primer «Worms» en 3D

Gusanos en pie de guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶TEAM 17, ACTIVISION ▶PC ▶ACCIÓN ▶2003

Por fin se dejan ver las primeras capturas extraídas de «Worms 3», el primer capitulo de esta popular saga completamente en 3D. Aparte de ofrecer unos gráficos más espectaculares, que se benefician de un hardware más potente, esta nueva entrega implementa una tecnología de deformación de escenarios en tiempo real, para ofrecer curiosas animaciones. Tampoco renuncia al humor y la sátira que caracterizan a esta divertida y ya mítica saga.



■ El nuevo «Worms» incluye una tecnología para la deformación de escenarios.

Última hora

EMPIRE Interactive ha alcanzado un acuerdo con Sony Pictures para desarrollar juegos inspirados en la película «Bad Boys II» para distintas plataformas. Las primeras versiones serán las de PC, Xbox, PS2 y GameCube, que llegarán a finales del presente año.

PYRO STUDIOS apuesta fuerte por «Praetorians». Buena prueba de ello es la nagnífica banda sonora, compuesta por Mateo Pascual, para la que han participado 22 miembros del Coro de los Jerónimos de Madrid.

CAPCOM ha anunciado sus planes para producir junto a Game Factory una versión online de «Ghost'n'Goblins», el mítico arcade de las recreativas. Será un juego de rol protagonizado por el hijo del héroe original y concebido para PC y consolas .

HUGO, el primer personaje que protagonizó un videojuego televisivo, vuelve al mundo del ocio informatizado con dos nuevos títulos, «The Evil Mirror» y «Black



Diamond Fever», desarrollados por la compañía ITE Media, exclusivamente para PC y para PsOne.

VIRGIN PLAY ha alcanzado un acuerdo con Take 2 Interactive para distribuir los juegos de esta compañía en España, a partir de febrero de 2003. Recordemos que Take 2 engloba a tres importantes estudios de desarrollo; Rockstar Games, GOD y Gotham Games.

Breves

SHROUDED ISLES es la primera expansión diseñada para «Dark Age of Camelot», el popular juego de rol online que, inexplicablemente, aún no ha encontrado distribuidor oficial en nuestro país.

HASTAJUEGO.COM ha cambiado, debido a dificultades económicas, su servicio de suscripción gratuita por uno de pago por suscripción. De esta forma, el acceso a los juegos "gamers", "clásicos" y "fun" queda limitado.

WANADOO anuncia que en abril estará disponible «Pro Beach Soccer», primer videojuego dedicado al fútbol playa, en un estilo arcade 100%. El título aparecerá para PC y consolas.

AIAS, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas estadounidense, ha nominado a «Age of Myhtology» como mejor juego para PC del año y mejor juego de estrategia.

■ Acción sin complicaciones en un juego ambientado en un futuro caótico y medieval, en el que nos vemos las caras contra un encarnación de Satán.

Combates en tercera persona de la mano de Konami, en un juego exclusivo para Europa

Apocalíptico

▶NUEVOS JUEGOS ▶KONAMI ▶PC, XBOX
▶ACCIÓN ▶MAYO 2003

En el futuro, la tierra es un lugar yermo y desolado, en el que la alta tecnología convive con la edad media. La humanidad se agrupa entorno a clanes y su mayor amenaza es Neo-Satán, una reencarnación del verdadero Mephisto. Acompañado por guerreros leales controlados por la máquina, el jugador se verá las caras con las legiones de Satán en «Apocalyptica», un juego de acción en tercera persona desarrollado por Konami exclusivamente para el mercado europeo. Este juego es una prueba fehaciente de la tecnología «Quake III» tiene aún mucho que ofrecer, pues sus creadores se han decantado por este recurrente motor para componer el programa. Los combates serán muy espectaculares, a juzgar por la cantidad de magias, armas y ataques especiales que podremos usar, así como por la introducción de múltiples efectos especiales. La campaña podrá jugarse individualmente o de forma cooperativa con otros usuarios.

■ Lejos de estar desfasado, el motor «Quake 3» sigue en plena forma, como demuestra este espectacular juego.

Guerra de flotas estilo arcade en alta mar

Viento en popa

▶NUEVOS JUEGOS
▶TESSERATION, GMX ▶PC
▶ACCIÓN ▶2003


■ Podremos controlar buques de superficie y submarinos.

Enigma: Rising Tide» es un juego de acción en 3D en el que controlamos barcos y submarinos de combate. Podemos encarnar a tres facciones rivales; Estados Unidos, la Alemania Imperial y la Liga de Naciones Libres, y manejar todos los barcos que integran su flota. Es decir, submarinos, corbetas, destructores, barcos de guerra y también aviones. La compañía desarrolladora, Tesseration, concibió inicialmente «Enigma» como un juego online pero, debido a su enorme potencial, el distribuidor los convenció para que hicieran una versión individual, que incluirá más de 60 misiones de desarrollo dinámico y muchas barcos.

■ El sistema físico será más realista y los efectos climáticos más convincentes en esta entrega.

Sensibles mejoras en el nuevo «Moto GP»

Quemando ruedas

▶NUEVOS JUEGOS ▶CLIMAX, THQ ▶PC,XBOX ▶VELOCIDAD ▶MAYO 2003

La compañía THQ está preparando la segunda parte de «Moto GP», el estupendo simulador de velocidad ambientado en el mundial de motociclismo. Esta edición está inspirada en la temporada 2002 e incluirá réplicas de todos los pilotos y las motos oficiales del campeonato de 500cc, que podrán ser configuradas por el usuario para adaptarlas a su estilo de conducción. Si, por el contrario, preferimos crear nuestros propias motos y pilotos podremos hacerlo, gracias a un sencillo editor. El programa incluirá ocho modalidades de juego; Stunt, GP, Time Trial, Training Challenge, Tag, Live, Multiplayer y Single Race y 16 reproducciones a escala de pistas reales. El motor gráfico ha sido remozado con efectos climáticos variables, mucho más espectaculares que en la primera entrega, así como un sistema físico mejorado –que permite una conducción más realista y una respuesta más afinada de los controles–. Lo mejor es que no tardaremos demasiado en verlo, pues está previsto que aparezca durante el próximo mes de mayo.

Primer juego de Mercury Steam

Supervivientes

▶NUEVOS JUEGOS ▶MERCURY STEAM ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004



■ Combates futuristas en un juego que implica a los desarrolladores del célebre «Blade».

Mercury Steam Entertainment, la compañía afincada en Madrid y fundada por los creadores del legendario «Blade: The Edge of Darkness», acaba de presentar en sociedad su primer proyecto. «Scrapland» es un juego de ciencia ficción, ambientado en una gigantesca metrópolis futurista llamada Chimera, que está habitada por robots de todo tipo. El jugador se convierte en D-Tritus, un simpático robot que se ha auto-construido a sí mismo, y que busca trabajo en Chimera. "Scrapland" será un juego de acción 3D con escenas de combate aéreo, e incorporará un amplio abanico de personajes y futuristas aeronaves con las interactuar. El argumento estará repleto de humor pero no renunciará a una trama intrigante y repleta de giros inesperados. Los combates aéreos a altas velocidades serán uno de los grandes alicientes del juego.

Nokia presenta su consola

¡A por todas!

▶INDUSTRIA ▶NOKIA ▶N-GAGE ▶5 FEBRERO 2003

A principios del mes pasado, Nokia presentó en el Londres su nuevo y ambicioso proyecto, un híbrido entre consola de videojuegos y teléfono móvil que pretende rivalizar con la GameBoy Advance de Nintendo. No le faltan cualidades para conseguirlo, pues la elevada potencia de su procesador gráfico permite la visualización de juegos realizados íntegramente en 3D con una resolución de 176x208 pixels y hasta 4096 colores. Tanto es así que algunas de las principales productoras de videojuegos como Sega, Taito, Eidos, THQ o Activision han comprometido su apoyo a esta plataforma y están desarrollando versiones de populares juegos. «Sonic» o «Tomb Raider» son algunos ejemplos.



Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores pero... ¿Cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Este mes hay muchos cambios en la lista., así como nuevas entradas tan importantes como «Metal Gear Solid 2» o «Enter the Matrix», el nuevo juego de Dave «Messiah» Perry. La mejor noticia es que Lara vuelve este mes a nuestros PCs.

PARRILLA DE SALIDA

Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶MARZO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
La reina de los videojuegos reaparece en breve, siempre y cuando sus creadores no nos sorprendan con más retrasos.

PRO Race Driver
▶ABRIL 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC, PS2 ▶CODEMASTERS
Uno de los juegos de coches más realistas y apetecibles de los últimos tiempos, que seguro se convertirá en uno de los grandes títulos de 2003.

Colin McRae Rally 3
▶MAYO 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Tras triunfar en la PS2, «Colin McRae Rally 3» se prepara para arrasar en nuestros PCs. Veremos si finalmente alcanza la calidad que le presuponemos.

Doom III
▶SEGUNDO SEMESTRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Un pequeño retraso para el juego más esperado. Lamentable pero, por ser quien es, se lo perdonamos casi todo.

CALENTANDO MOTORES

Metal Gear Solid 2: Substance
▶ABRIL 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶KONAMI
La última aventura de Solid Snake ha sido convertida al fin para PC. Falta retocarlo y limar asperezas, pero no tardará en asaltar nuestros ordenadores.

Enter The Matrix
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2, XBOX, GC ▶SHINY, INFOGRAMES
Dave Perry se alía con los hermanos Wachowsky para ofrecernos un juego revolucionario.

Deus Ex 2
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, PROEIN
Esta segunda parte promete sobresalir como uno de los títulos tecnológicamente más impresionantes del año.

Far Cry
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT
Una de las grandes sorpresas del pasado E3. Acción y táctica en un entorno que permite una libertad de movimiento total.

EN BOXES

Commandos 3
▶OTOÑO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La Segunda Guerra Mundial daba mucho de sí, tanto como para hacer una tercera parte de este título legendario. Nueva misiones y un concepto idéntico, aunque sin Gonzo Suárez, esta vez. Si es tan bueno como «Praetorians» no hay nada que temer.

Halo: Combat Evolved
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Como agua de mayo, esperaremos esta conversión directa del mejor juego de Xbox hasta la fecha, aunque no llegará hasta final de año.

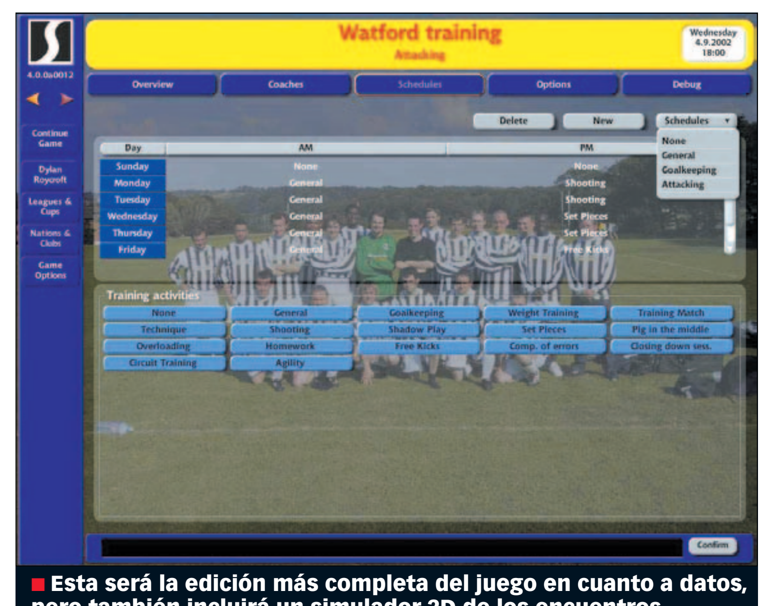
Black and White 2
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
El maestro Molyneux expande el universo «Black & White» en una continuación que incluye suficientes novedades como para no defraudarnos.

4ª edición de «Championship Manager»

Nacido para ganar

▶NUEVOS JUEGOS ▶SPORTS INTERACTIVE, EIDOS,PROEIN ▶PC
▶ESTRATEGIA,DEPORTIVO ▶MARZO 2003

Si te gustan los juegos de gestión futbolística, conoces sin duda la serie «Championship Manager». Con notable retraso, Eidos anuncia el lanzamiento inminente de la cuarta entrega, que ha contado con el asesoramiento de Ray Houghton, antiguo jugador del Liverpool. Esta edición incluye interesantes novedades, como la visualización de encuentros en 2D que tanto se echaba en falta. Aparte están contempladas 39 ligas nacionales, en una exhaustiva base de datos que reúne información sobre 200.000 jugadores y técnicos. El sistema de dirección futbolística ha sido ampliado para permitir un control directo sobre fichajes, tácticas, el entrenamiento y el técnico.



■ Esta será la edición más completa del juego en cuanto a datos, pero también incluirá un simulador 2D de los encuentros.

Breves

ENEMY TERRITORY la expansión para «Return to Castle Wolfenstein» ha sido cancelada. Activision aduce que el modo individual no alcanzaba el nivel de calidad esperado por sus creadores.

FX INTERACTIVE publicará en España «Football Generation», un simulador con jugabilidad de arcade realizado por el estudio italiano Trecision. El juego está construido con la tecnología Renderware.

TCR comercializará una útil herramienta, que nos permite diseñar nuestras propias cabinas de mandos para «Flight Simulator 2002». Este Kit permite modificar los mandos de doce aviones distintos.

TRON 2.0 se retrasa hasta septiembre de 2003, para arreglar los fallos presentes en el código y para, finalmente, incorporar las tan ansiadas cualidades multijugador en las carreras de motos de luz, que tantos usuarios pedíamos.

JDR al estilo clásico creado por Russobit

¡A las mazmorras!

▶NUEVOS JUEGOS ▶RUSSOBIT ▶PC ▶ROL ▶2003

Golden Land» es un interesante juego de rol que bebe de los clásicos del género. Su sistema de combate por turnos así lo demuestra, igual que un intrincado argumento que se bifurca en numerosas "búsquedas", que pueden ser afrontadas de maneras muy diversas. El mundo de juego es enorme, incluyendo tres países, divididos en más de 200 localizaciones, que van desde helados glaciares hasta abrasadores desiertos. A lo largo de nuestra aventura encontraremos más de 1.000 personajes y 2.000 objetos y armas distintos que utilizar. El sistema de magia está muy bien estructurado, ofreciendo 120 hechizos, 5 niveles y 7 habilidades mágicas. Los algoritmos de inteligencia artificial de los enemigos incluyen hasta 500 patrones de conducta distintos. El modo multijugador permite a los jugadores luchar, codo con codo, contra los enemigos presentes en la campaña, enfrentarse unos con otros o establecer relaciones comerciales online con otros jugadores.



■ Rol en escenarios predibujados, ambientado en un mundo enorme.

Torneo oficial de Counter Strike

Una nueva oportunidad

▶N. JUEGOS ▶CODEMASTERS ▶PC,PS2,XBOX ▶DEPORTIVO ▶PRIMAVERA 2003

Los aficionados a «Counter Strike», el juego de acción online más popular del momento, disponen de un nuevo torneo en el que defender el buen nombre de su clan. Los días 1, 2, 3 y 4 de Mayo se va a celebrar en el polideportivo muncicipal de Paracuellos del Jarama el Primer Torneo Nacional de Cibercafés, enmarcado en la gira Xperimenta 2003. La competición oficial se limita a dos juegos, «Counter Strike» y «Day of the Defeat», su mod ambientado en la Segunda Guerra Mundial, aunque también se celebrará una competición extraoficial basada en «Battlefield: 1942». El evento será retransmitido por televisión y están previstos unos premios totales valorados en 3.000 euros. La cuota de inscripción oscila entre los 40 euros (si os registráis en este mismo mes) y los 50. Podéis llevar vuestros ordenadores o bien alquilarlos allí. Si estáis interesados en participar o queréis más información al respecto, podéis visitar la página web: www.ciberinterbit.com.

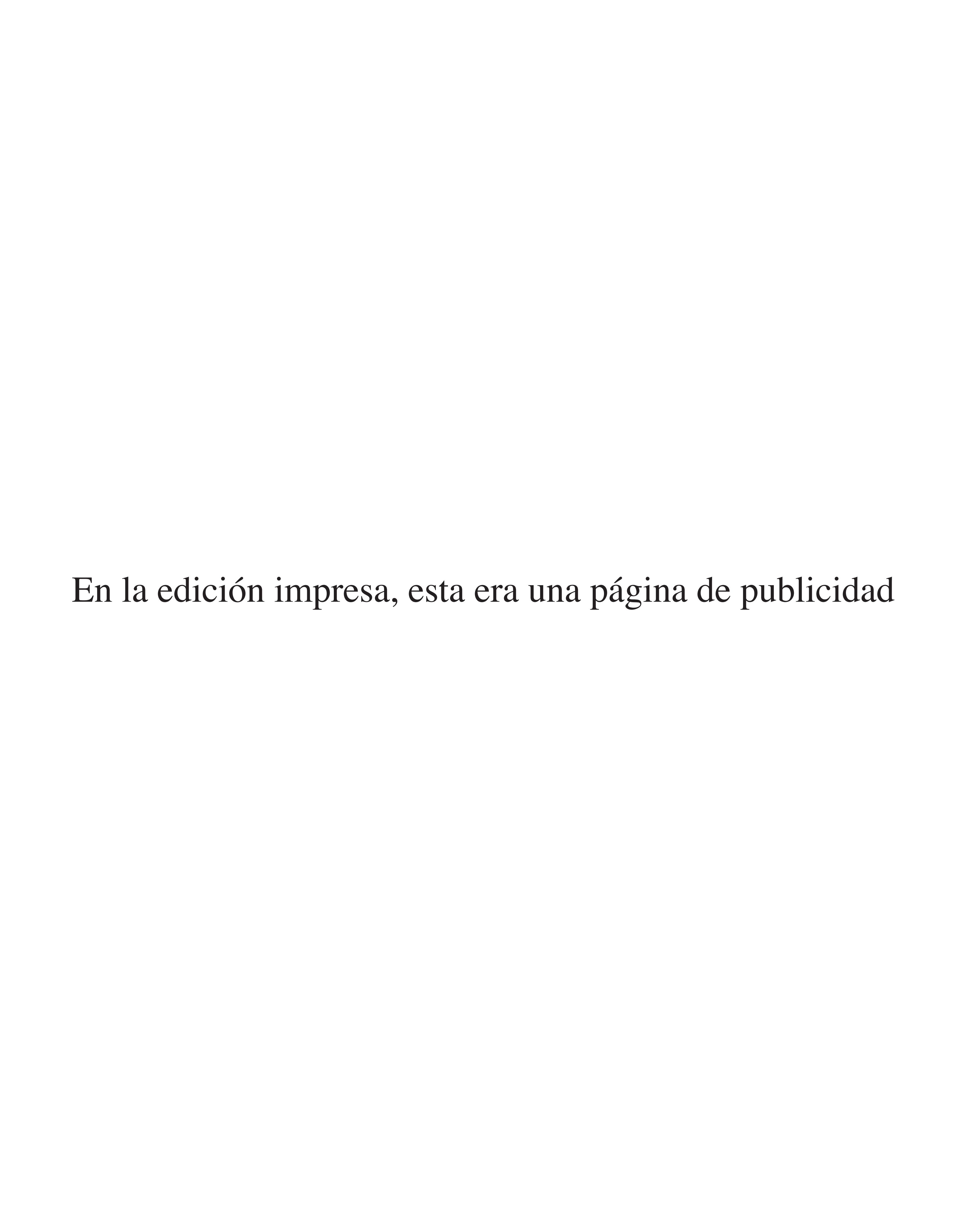
Vuelve el billar de Codemasters

A tres bandas

▶NUEVOS JUEGOS ▶CODEMASTERS▶PC,PS2, XBOX ▶DEPORTIVO ▶PRIMAVERA 2003



Codemasters prepara una nueva edición de «World Championship Snooker», su mejor simulador de billar. Esta edición presenta avances importantes en la IA de nuestros rivales, que llegará a ser tan avanzada como la de los verdaderos profesionales. De hecho este programa, licenciado por la federación oficial contiene 28 jugadores reales. Dispondremos de varios modos de juego, como FullWorld Championship Snooker 2003, 8-ball, 9-ball, divertidos minijuegos y trucos imposibles. La retransmisión de los encuentros se realizará con estilo netamente televisivo.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ambición sin límites

Republic: The Revolution



- ELIXIR STUDIOS
- PC
- OTOÑO 2003
- ESTRATEGIA

1 Según comenta Demis Hassabis, jefe de diseño de «Republic», la inspiración para su crear "su" hipotética república soviética de principios de los 90, llega de la mano del libro de Elias Canetti "Crowds and Power", un juego de mesa llamado "Junta", ambientado en una república bananera, y de los acontecimientos históricos durante la caída de la URSS.

2 Uno de los aspectos que más ha preocupado a Elixir ha sido el diseño de un interfaz de usuario lo bastante sencillo como para afrontar acciones complejas sin necesidad de "volverse loco". Otro de los apartados más importantes de «Republic» es el desarrollo de la IA, que ha supuesto un auténtico reto para el estudio.

3 Sin duda, algo que destacará en «Republic» es el enfermizo detalle que es capaz de alcanzar el motor gráfico del juego, «Totality». Según Demis, el desarrollo de «Totality» y de las herramientas de diseño que acompañan al mismo, ha supuesto para el equipo la mayor meta jamás conseguida en cuestión de tecnología.

1 2 3

Asalto en Mogadiscio

Delta Force: Black Hawk Down



▶NOVALOGIC
▶PC
▶MARZO 2003
▶ACCIÓN TÁCTICA

1 El nuevo juego de acción táctica de NovaLogic encuentra en su opción multijugador una de sus facteas más atractivas. Los combates entre hasta 16 jugadores a través de LAN o en NovaWorld, constituyen un especial aliciente para los aficionados a la acción.

2 Uno de los mayores atractivos del juego radica en la posibilidad de pilotar distintos vehículos durante el juego, entre los que se incluyen Humvees, helicópteros de ataque, o tomar control directo del puesto de artillería montado en los mismos. Todos ellos están recreados con un realismo total, encajando perfectamente en el entorno diseñado para el juego.

2 «Black Hawk Down» utiliza la más avanzada versión del nuevo motor gráfico diseñado por NovaLogic. Partiendo de la base del motor usado en la última versión de «Comanche», algunos de los efectos visuales que ofrecerá este «Black Hawk Down», como el agua y las reflexiones del entorno, serán realmente de lo más impresionante.

Vuelve la horda

Warcraft III: The Frozen Throne

- ▶BLIZZARD
- ▶PC
- ▶OTOÑO 2003
- ▶ESTRATEGIA/ROL

1 La expansión de «Warcraft III» pretende aportar numerosos nuevos personajes y unidades al conocido universo del juego de Blizzard. Entre ellas, algunas que pueden dar un estupendo juego estratégico como las tortugas anfibias, capaces de moverse por todo tipo de terreno.

2 Incluso para aquellos que conozcan a la perfección las cuatro razas de «Warcraft III», «The Frozen Throne» ofrece numerosas sorpresas. Las opciones de ataque y nuevos hechizos por parte de los héroes encuentran un espectacular reflejo en el apartado gráfico.

3 Aunque algunos de los héroes del juego original aparecen a lo largo de la historia de «The Frozen Throne», casi todos son completamente nuevos. Además de estos héroes típicos, también existirán otros neutrales que podrán ser contratados por cualquier raza o jugador y que pueden aportar nuevas perspectivas sobre las acciones disponibles, y nuevas estrategias de juego.


1
2
3

¡Por el imperio!

Rome: Total War

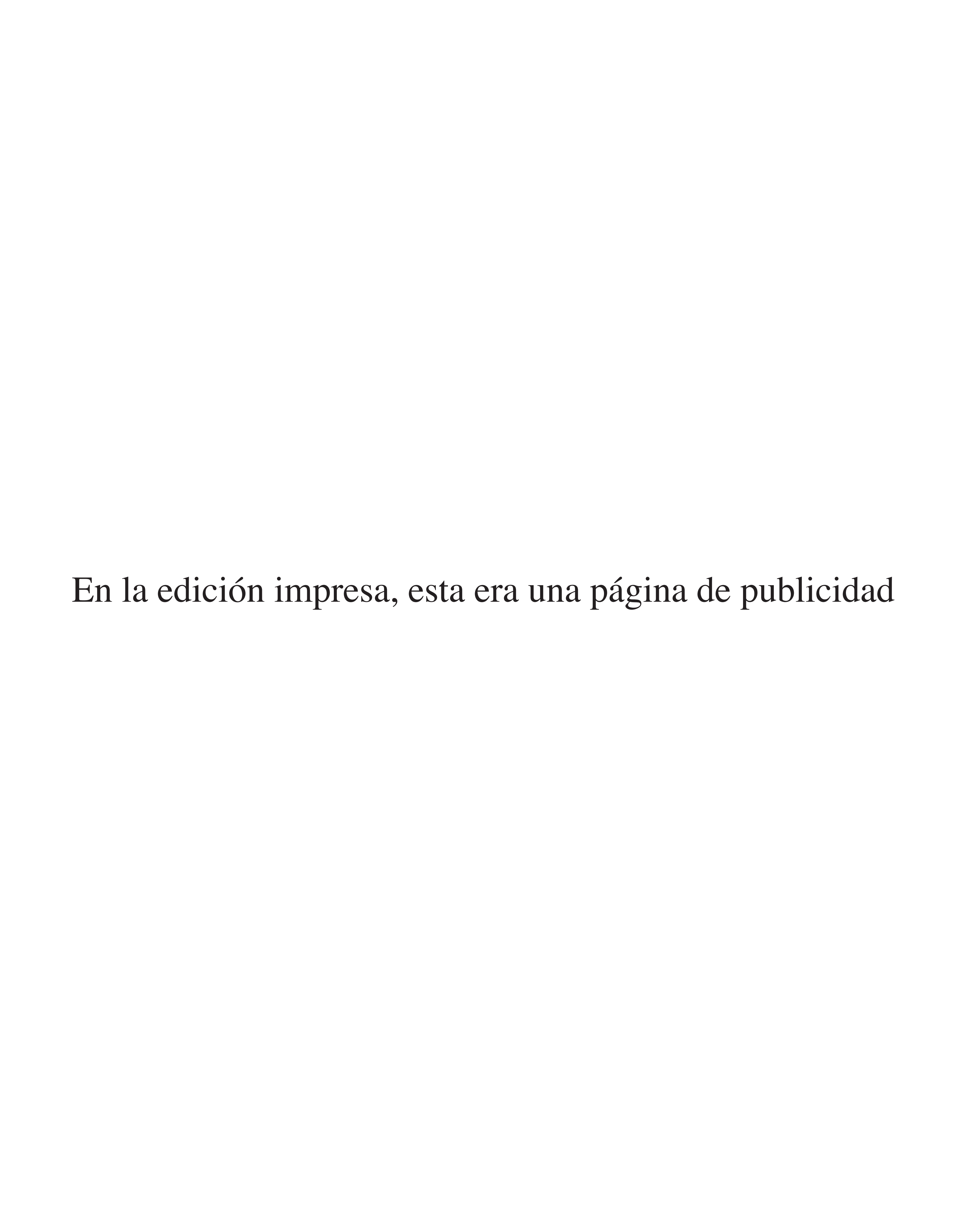


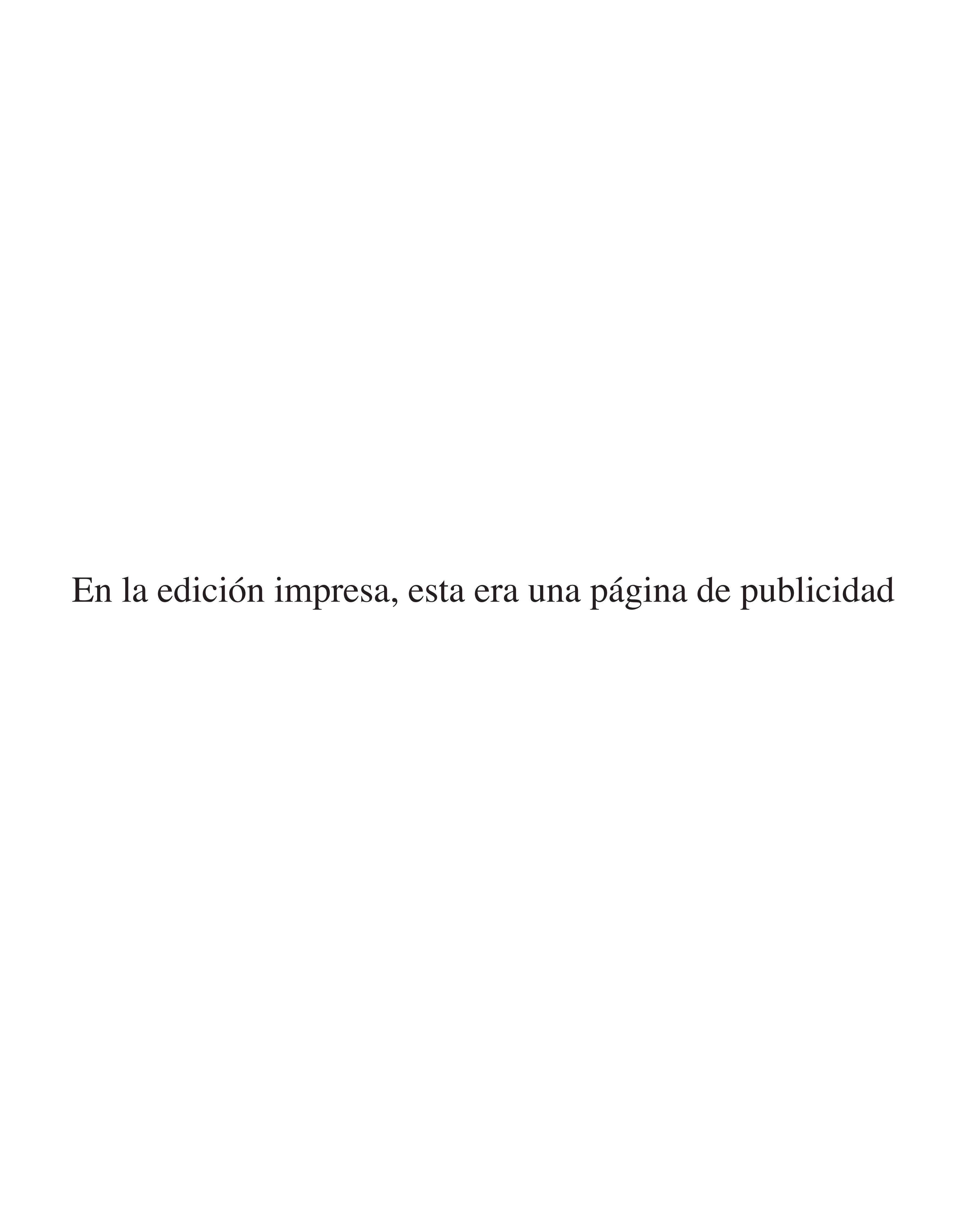
▸THE CREATIVE ASSEMBLY
▸PC
▸OTOÑO 2003
▸ESTRATEGIA

1 Las legiones de Roma y otros ejércitos de la antigüedad asumen el protagonismo en el nuevo «Total War». Las posibilidades estratégicas aumentan sobre sus antecesores, con nuevas tácticas y posibilidades, como los asaltos a fortificaciones, donde a nuevas máquinas de guerra se unen las especiales características de las distintas civilizaciones en liza.

2 «Rome. Total War», utiliza un nuevo motor gráfico, donde podemos seguir gestionando hasta diez mil unidades en la batalla, aunque ahora parece mucho más reales que nunca. Se utilizan modelos poligonales de gran calidad, y las animaciones se basan en el uso de "motion capture". The Creative Assembly afirma, sin embargo, que el juego no precisará unos requisitos especialmente elevados.

3 Hoplitas, carros escitas, gladiadores, arietes, flechas incendiarias, catapultas… el conflicto tiene numerosos protagonistas, que despliegan su potencial en los más de 10000 campos de batalla que se incluyen.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

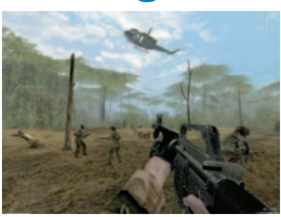

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Vietcong



@ Quiero transmitiros mi sentimiento de sorpresa al observar que no hacéis mención alguna a «Vietcong» en vuestro reportaje sobre los mejores juegos de 2003 del número pasado. Tras haber probado la demo que incluíais en uno de los CDs de ese mismo número y haber leído numerosos comentarios sobre él en Internet, pienso que se convertirá en un buen representante de los juegos de acción que van a aparecer este año. Así que si no es mucha molestia me gustaría que me comunicaseis la razón por la cuál habéis decidido no incluir este título en la lista de los 10 bombazos para el 2003.

Pablo Gómez De Santiago.

Las listas son, por supuesto, subjetivas, y la de nuestro número anterior refleja exclusivamente la opinión de Micromanía y ésta es que aunque «Vietcong» es un título prometedor, todavía no existe suficiente información en la que basarse para ponerlo a la altura de otros proyectos que ya están ampliamente contrastados. Por supuesto, estamos encantados de que nos envíes tu opinión que compartimos gustosos con todos los lectores.

Juegos bélicos



@ Os escribo porque me encanta todo lo relacionado con la Segunda Guerra Mundial y me gustaría que me aconsejarais sobre unos cuantos títulos de este género. Me apasionan los francotiradores, pero me da lo mismo si mi papel está en un bando o en otro.

Marcos Abeijon Abelleira

Existen bastantes juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y se encuentran repartidos entre una buena cantidad de géneros. Como por tu carta se desprende que prefieres los juegos de acción, te podemos recomendar «Medal of Honor: Allied Assault», «Battlefield 1942» o «Return to Castle Wofenstein» (sólo en su modo multijugador si lo que buscas es rigor histórico); pero quizá también deberías considerar echar un vistazo a «Commandos 2», «Hearts of Iron» o «Sudden Strike 2», todos ellos también estupendos juegos.

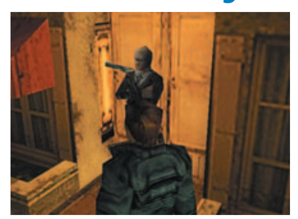
La llamada de Cthulhu

@ Os escribo porque soy un apasionado de la obra de Howard Phillips Lovecraft y de todo lo relacionado con su ciclo de Los Mitos de Cthulhu, ya sean libros, juegos de rol de mesa o videojuegos. Tengo entendido que van a aparecer un par de juegos basados en sus trabajos y me gustaría que me indicarais, si puede ser, su fecha de aparición y qué compañía los está realizando.

Antonio

Headfirst Productions está desarrollando actualmente un juego de acción en primera persona llamado «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth» que está previsto que aparezca en Estados Unidos este mismo verano. También han anunciado una continuación (madrugadores que son los chicos) titulada «Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness» que deberá aparecer allá por el invierno de 2004. Ninguno de estos dos juegos tienen todavía confirmada su aparición en nuestro país, pero, por supuesto, os informaremos en cuanto sepamos algo nuevo.

Final Fantasy



@ Soy un enamorado de los juegos de rol al estilo «Final Fantasy», y echo de menos en el PC juegos en los que prime el argumento, con el carisma de títulos como «Final Fantasy VII». Me gustaría que me diérais el nombre de algún juego similar, evitando los «Diablo» y «Neverwinter Nights». ¿Qué sabéis de los proyectos para PC de la serie «Final Fantasy»? ¿Hay alguna novedad?

Jordi Camino

Realmente no existe ningún juego de rol reciente que reúna las características que demandas. Lo más parecido sería «Anachronox», un juego de Ion Storm que apareció hace un par



Potencia exclusiva

Creo que estamos viviendo un desmadre competitivo sobre la potencia de nuestros PCs ("Yo tengo una GeForce 4" "¿Ah sí?, pues yo tengo una ATI 9000") y su consecuencia es que las compañías se están forrando a costa de nuestro orgullo porque un juego nos funcione con más fps o a más resolución que al vecino. Ya no nos valen los "requisitos mínimos", siempre nos fijamos en si tenemos de los recomendados para arriba, porque, ¿a quién le interesa jugar a «FIFA 2003» o a «Medal of Honor» a 800x600? A mí, lo cierto es que no. La solución, creo, es que las compañías se decidan de una vez a programar mejor el software para PC.

José Carlos Reyes Ramos



Es una reacción muy humana desear siempre lo mejor, pero también es cierto, y así lo hemos manifestado en más de una ocasión, que la cascada de procesadores gráficos ya resulta excesiva. Nos unimos en tu demanda a las compañías de que optimicen todo lo posible el código de sus juegos.

La queja

Medieval Total War

@ Os escribo en referencia al juego «Medieval: Total War», una estupendísima reanudación de una saga que, como bien decís, ha marcado un antes y un después en el género de la estrategia. Lo que me ha decepcionado de la fiel representación histórica de los siglos comprendidos en el programa, es que no se pueda jugar comandando el reino de Catalunya y Aragón. Si bien soy consciente de que siempre se dejan de lado algunas civilizaciones en todo este tipo de juegos, guardaba cierta esperanza al hablar de la "fidelidad histórica del periodo". Cabe recordar que precisamente durante esos siglos se dio la mayor expansión de dicho reino y su popularidad tuvo mayor auge que algunos de los reinos que sí se pueden manejar. Espero que en alguna actualización o parche venidero se solucione esto que para mí es un error.

Xabier Badia

Hombre, aunque tu queja nos parece bastante razonable, imaginamos que no habrá sido fácil para los chicos de Creative Assembly reducir a tan sólo doce la miríada de reinos y estados independientes que existían en la época en la que transcurre el juego. Eso sí, estamos de acuerdo contigo en que lo ideal sería que los reinos disponibles fueran lo más numerosos posibles, así que esperemos, como tú, que una próxima expansión contribuya a solucionar este problema.

Tu opinión es importante, escríbenos

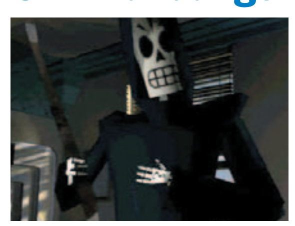
■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

de años y que precisamente pretendía trasladar al PC el característico sistema de los juegos de rol japoneses. Por lo que respecta a «Final Fantasy», no hay ninguna novedad; siguen los rumores de que se va a convertir la décima entrega de la serie a formato PC, pero no hay ninguna confirmación oficial.

Grim Fandango



@ Quisiera saber si me podríais indicar dónde puedo encontrar el juego de la compañía LucasArts «Grim Fandango», porque lo he buscado por todas partes, pero no lo tenían en ningún sitio. Al final en una tienda me han dicho que lo han retirado del mercado.

M. Rosa

«Grim Fandango», una de las mejores aventras gráficas de todos los tiempos, fue reeditado en serie económica hace algunos años por ElectronicArts y aunque es cierto que actualmente está descatalogado es muy posible que aún puedas encontrarlo en alguna tienda que todavía lo tenga en stock. En caso contrario siempre te queda la posibilidad de las tiendas de segunda mano o de enviar un mensaje a la sección de contactos de La Comunidad para ver si algún lector te quiere vender su ejemplar.

Más mods

@ Os escribo para contaros que soy fan de «Counter-Strike» y quiero recomendar a la gente que pruebe el resto de modificaciones (los populares "mods") porque están bastante bien, en especial me parecen extraordinarios "Natural Selection" y "The Specialist". Supongo que si la gente juega lo suficiente los productores se animarán editar mejores versiones. Además quisiera pediros que pongáis más mods en vuestros CDs, porque mucha gente aún no tiene Internet y no se los puede bajar.

Hugo Ballesteros

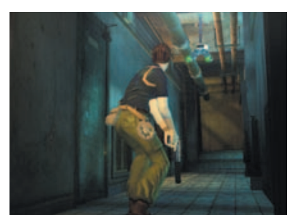
Ahí queda tu recomendación, que suponemos interesará a más de un aficionado a los juegos de acción. En cuanto a los mods, en más de una ocasión los hemos incluido en nuestro CD y, por supuesto, pensamos seguir haciéndolo, así que sólo tienes que estar atento.



Formidable Que el apartado multijugador del esperado «RTCW: Enemy Territory» vaya a ser distribuido de manera gratuita a través de Internet.

Lamentable Que el apartado individual de «RTCW: Enemy Territory» no vaya a ver la luz al haber sido cancelado el lanzamiento de este juego.

Más Tomb Raider



@ Os escribo porque soy fan de Lara Croft y creo que aunque os acordáis de Tomb Raider con frecuencia (si bien no siempre para bien), sigue resultando un tanto escaso el volumen de información que aportáis acerca de este juego. En concreto, me gustaría que incluyerais en vuestros CDs los vídeos que están en la web oficial del juego. Eso sí, vuestras fotos de tamaño página han sido muy buenas, todo hay que decirlo.

Alfonso Bastidas Pedreño

Comprendemos que no es fácil saciar la sed de información de un fan acerca de su juego favorito, pero te aseguramos que todo lo que descubrimos sobre el esperado título de Eidos os lo hacemos llegar con la máxima presteza. En cuanto a los vídeos, si no los hemos incluido en el CD es sólo porque en realidad no muestran apenas nada del juego. Ten por seguro que cuando haya vídeos con más contenido seréis los primeros en disfrutar de ellos.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

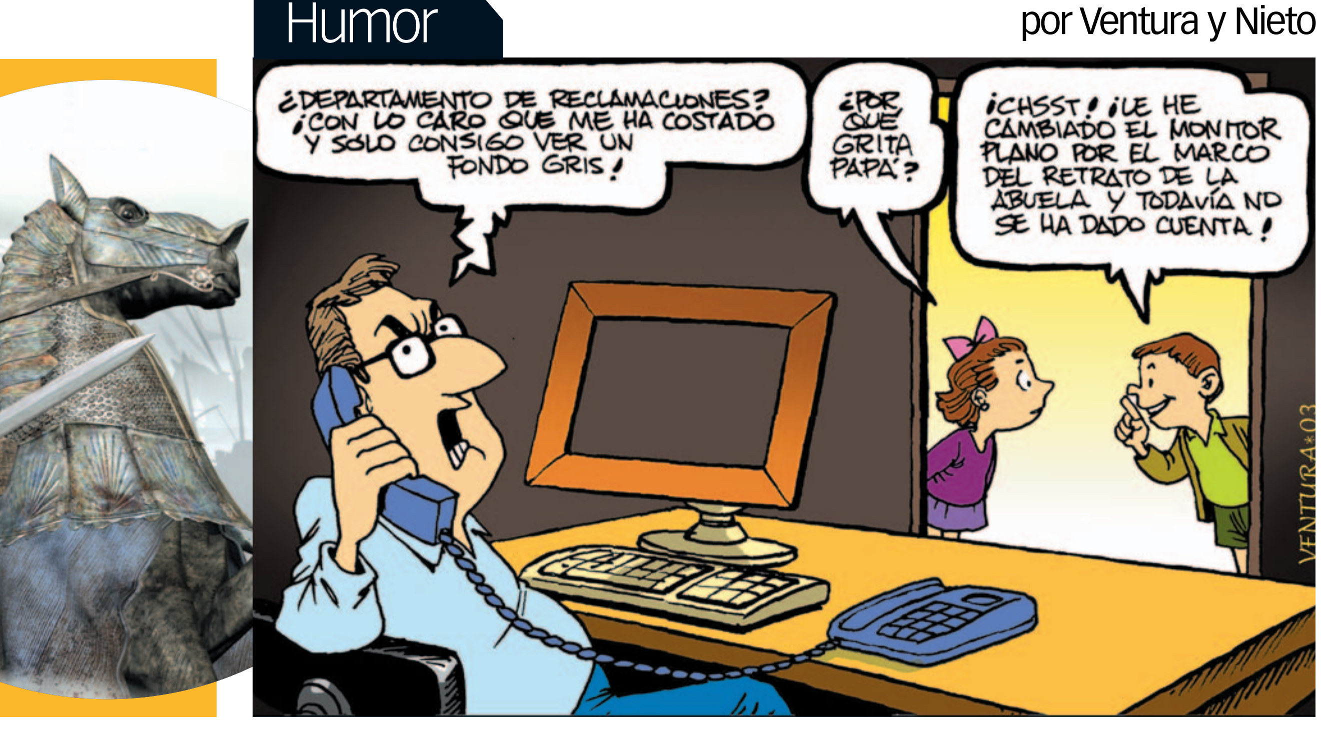
- Que por una vez seamos los europeos los afortunados y que «Apocalyptica» vaya a aparecer aquí, pero no en Estados Unidos.
- Que aparezca una nueva expansión para «Ultima Online», y que además lo haga añadiendo nuevos personajes y mejorando el sistema de viviendas.
- Las prometedoras noticias acerca de «Championship Manager 4». A ver si esta vez consiguen el mánager que tanto llevamos esperando.
- Que por fin empiecen a celebrarse en nuestro país torneos de «Counter-Strike» de cierta relevancia.

NO nos gusta

- Que ni siquiera la aparición de su primera expansión consiga que un distribuidor traiga de una vez a España «Dark Age of Camelot».
- Que a pesar de su rigor histórico se puedan encontrar ausencias tan evidentes en «Medieval: Total War» como el reino de Aragón.
- Que a pesar de que hace ya tiempo que se anunció que «Master of Orion III» ya estaba completo, todavía estemos esperando que de señales de vida.
- Los dichosos retrasos, este mes de «Tron 2.0» y «Knights of the Old Republic».

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón
HABLANDO CLARO

Esplendor Romano



@ Soy un poco "freak" de la historia y me ha dolido que digáis que «Praetorians» está ambientado en el momento de máximo esplendor del Imperio Romano ya que el juego está ambientado en las campañas de Julio César, que comenzaron en el 58 Antes de Cristo, año en que Roma aún era una República. El máximo esplendor no se daría hasta el emperador Adriano años después.

Mafrune

Me parece que tenemos un lío entre "esplendor" y "expansión". El primero es un término subjetivo, pero creemos que no es disparatado afirmar que bajo el gobierno de Julio Cesar el imperio romano vivió una de sus épocas más gloriosas y recordadas. En cuanto a la expansión, es posible que el territorio de Roma fuera más grande que nunca en la época de Adriano, pero sólo pretendíamos hablar de la importancia del momento.

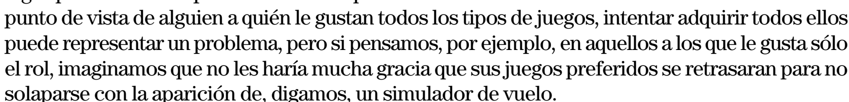
La Polémica del mes

¿ Demasiados juegos?

@ Soy un gran aficionado a los videojuegos y quiero deciros que aunque evidentemente es bueno que lancen tantos juegos para PC o para otras plataformas, creo que actualmente la situación es de bastante descontrol. Tengo juegos tan buenos como «Warcraft 3», «Unreal Tournament 2003», «Neverwinter Nights», «GTA 3», y otros muchos, y mi pregunta es, ¿a cuál jugar? ¿Si me compro «Neverwinter» este año, sacaran «Neverwinter Nights 2» el año que viene? En fin, que no estoy de acuerdo con este masivo lanzamiento de videojuegos y opino que una expansión a tiempo de 18 euros es mejor que un juego tardío a 60.

BB+]GAt0[-=Clan BB+ Counter-Strike=-.

No se puede negar que tu planteamiento es original, aunque seguramente la mayoría de usuarios tendría algo que decir al respecto. Es cierto que desde el punto de vista de alguien a quién le gustan todos los tipos de juegos, intentar adquirir todos ellos puede representar un problema, pero si pensamos, por ejemplo, en aquellos a los que le gusta sólo el rol, imaginamos que no les haría mucha gracia que sus juegos preferidos se retrasaran para no solaparse con la aparición de, digamos, un simulador de vuelo.



Demos exclusivas

@ En la caja de los CDs del último número de Micromanía pone que la demo de «Splinter Cell» es exclusiva, pero esa demo hace dos meses que ha aparecido en Internet. ¿Se trata de un error o qué?

e-mail

Cuando hablamos de demos exclusivas nos referimos única y exclusivamente a soportes impresos que, al fin y al cabo, es nuestro medio. Aunque a veces es posible que nos adelantemos incluso a su aparición en Internet, esto no tiene porqué ser así siempre. Nosotros simplemente te aseguramos que no ha aparecido con anterioridad en ninguna otra revista.

¿Juegos duplicados?

@ Me sorprendió extrañamente ver en la página 9 de vuestro numero de enero el anuncio de que se estaba preparando un juego de estrategia global llamado «Global Power» y que lo terminarían para otoño del 2003, ya que al ver la foto de pantalla me quedé alucinado… resulta que ésa es una foto de un juego que apareció allá por otoño de 2002 llamado «Superpower» (de la compañía Dreamcatcher Games). ¿Se trata de una broma o nos quieren vender dos veces el mismo juego?

Jorge

No, no es una broma. Se trata efectivamente del mismo juego que Dreamcatcher publicó el año pasado exclusivamente en Estados Unidos. La noticia es que ahora GMX prepara su lanzamiento en Europa. Lo del cambio de nombre suponemos que se trata de un intento de ¿adecuarse? a los gustos del público al que va dirigido.



Lo mejor... La noticia de que una nueva compañía española, Mercury Steam, acaba de anunciar el desarrollo de su primer juego, «Scrap Land».

Lo peor... Que un sello tan mítico como Westwood vaya a desaparecer para siempre al ser absorbido definitivamente por los demas estudios de EA.

Battlefield 1942



@ Me quiero quejar porque no habéis puesto «Battlefield 1942» entre los top del año. En mi opinión jamás se había hecho nada parecido, apenas hay lag, los controles son perfectos, los gráficos superan con diferencia a «Unreal Tournament 2003» y pide más o menos los mismos requisitos.

Askhaal

Es cierto que se trata de un gran juego, y como tal lo mencionamos en la selección de juegos de acción del reportaje. Pero no podemos hacer una lista sólo con juegos de acción y en nuestra opinión, las listas son siempre una cuestión de opinión, tras muchas deliberaciones, «Battlefield» se quedó a punto de entrar. Más de uno en la redacción opina exactamente igual que tú, pero la democracia es la democracia ;-)

Los más esperados

@ Os escribo porque me gusta mucho la sección "Los Más Esperados" de vuestra revista, tanto es así que creo que debería ser bastante más larga. ¿Por qué no dedicáis al menos una página entera, a ser posible dos, a contarnos más cosas acerca de esos juegos que todos ansiamos y de los que nunca tenemos suficiente información?

Iván

Nos alegra mucho que te guste la sección y tenemos en cuenta tu propuesta de ampliación. No obstante, debes considerar que en la mayor parte de las ocasiones no se produce apenas información sobre un juego de un mes a otro y sería un poco absurdo que dedicáramos más espacio a la sección para luego estar todo el tiempo repitiéndonos a nosotros mismos.

Preguntas sin respuesta

¿Por qué...

los usuarios de PC aficionados al rol japonés (que los hay, y muchos, aunque parezca que no) llevan tanto tiempo sin disfrutar de un buen juego de este tipo?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores todavía sin confirmar que apuntan a un nuevo título de la serie «Jedi Knight» que tendría que aparecer el año que viene?

¿Cómo...

acogerá el público al N-Gage, ese híbrido de teléfono móvil y consola de videojuegos que acaba de presentar en Londres la compañía finesa Nokia?

¿Cuándo...

vamos a poder difrutar en España de manera regular de promociones como la de «C&C Generals», que en EE.UU. ha aparecido en tres cajas diferentes?

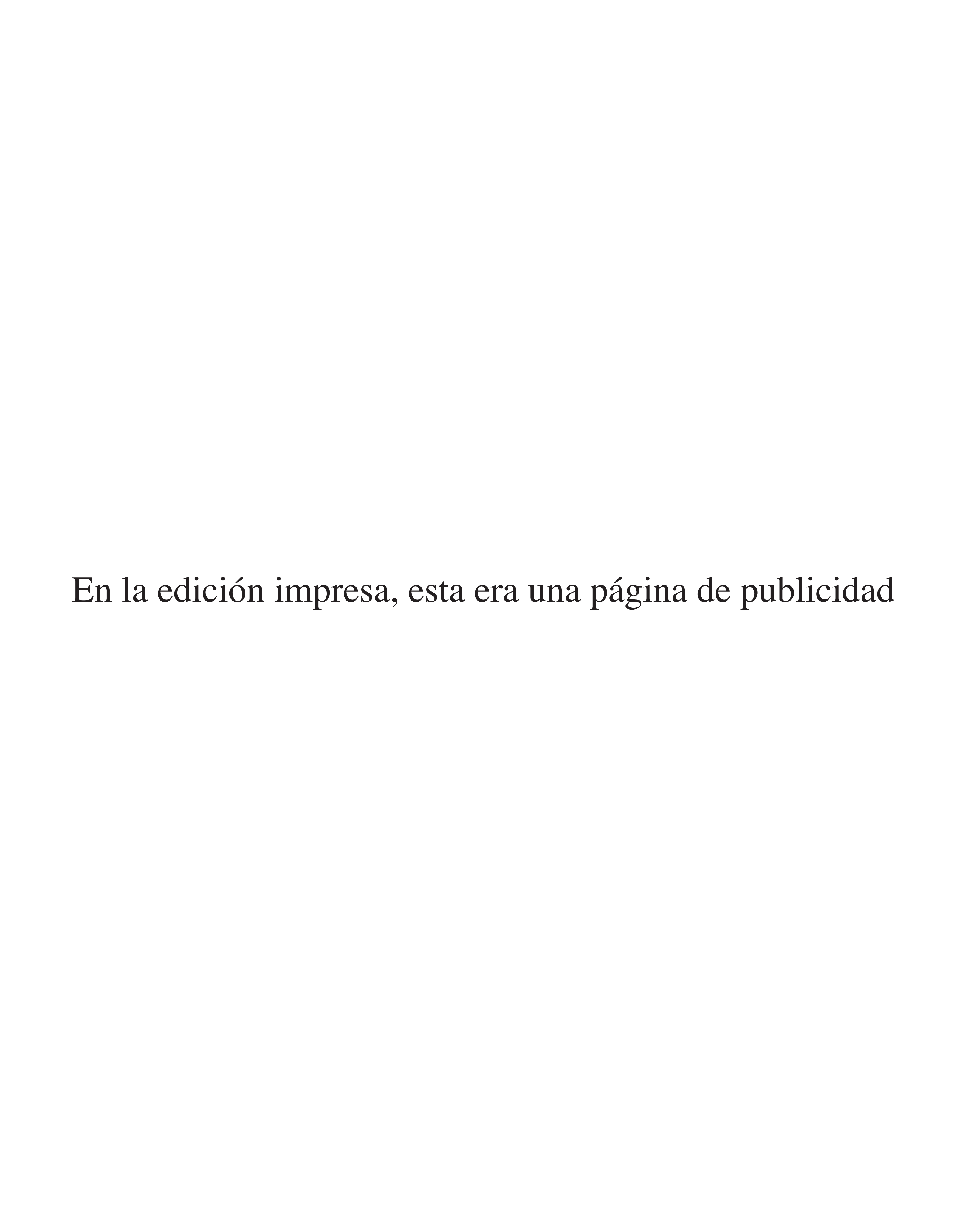
¿Quién...

nos asegura que el Coro de los Jerónimos no ha sido contratado para realizar la música de «Praetorians» sólo porque Bustamante no estaba disponible?

¿Qué...

podemos esperar de esa extraña propuesta de Capcom de convertir su clásico «Ghosts'n' Goblins» en un juego online para PC y consolas?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



SimCity4

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 87

A FAVOR

Monumental

LA OTRA NOTA: 95

Creo que «SimCity 4» merece una nota mucho más alta. Se trata del mejor juego de gestión de todos los tiempos, con más edificios, más desastres y más de todo que nunca, y, además, tiene un motor impresionante. Luis

Es cierto que tiene más de todo, algo que por otra parte cabe esperar en la que ya es la cuarta entrega de la serie, pero aunque ciertamente es un juego estupendo le falta un punto de originalidad para merecer una calificación mejor. En esencia sigue siendo el mismo juego de siempre, mucho más bonito y detallado, pero el mismo.

Juan Antonio Pascual (Autor de la review)



EN CONTRA

Ruinoso

LA OTRA NOTA: 75

No me gusta nada lo que han hecho con «SimCity 4». O mejor, lo que no han hecho, porque me parece que aparte de las 3D y de la tontería esa de meter las caras de los Sims, no han hecho cambios de importancia. Zoser

Como he dicho antes, es cierto que no se han realizado cambios en el esquema fundamental del juego, que permanece prácticamente intacto, pero hay que reconocer que sí que se han introducido cosas que mejoran lo visto hasta ahora e introducen algunos cambios en la jugabilidad. El sistema de regiones adyacentes que se relacionan entre sí, la posibilidad de editar el terreno antes de cada partida con total libertad o el nuevo sistema mediante el que podemos controlar los desastres en tiempo real abren nuevas posibilidades a los aficionados a la serie.

Juan Antonio Pascual (Autor de la review)

Mafia

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Insuperable

@ No estoy para nada de acuerdo con la nota que le habéis otorgado a «Mafia». Me parece una obra maestra de principio a fin, por no decir uno de los mejores juegos de todos los tiempos, y no sé qué defectos tan importantes le habéis podido encontrar para darle una nota tan escasa.

LA OTRA NOTA: 98

Deibi

Respeto tu entusiasmo por un juego que, efectivamente, es excelente; pero decir que un 92 es una nota escasa quizá sea pecar de exagerado. Como se comentó en su momento, los requisitos de «Mafia» son demasiado elevados para el acabado técnico que nos ofrece a cambio y, además, no consigue mantener el ritmo de la acción de manera uniforme a lo largo de todo el desarrollo del juego, condiciones ambas que consideramos necesarias para alcanzar la excepcional nota que tú propones para «Mafia».

F. Delgado (Autor de la review)

Hearts of Iron

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 83

Sosísimo

@ No comprendo cómo le habéis podido dar una nota tan alta a un juego como «Hearts of Iron». Es más aburrido que todas las cosas y tiene unos gráficos más sosos que la carta de ajuste. Además, hace falta un master para aprender a jugar en condiciones y las partidas se hacen eternas.

LA OTRA NOTA: 70

Gerardo Cañete

«Hearts of Iron» es, objetivamente, un juego completísimo con una cantidad de opciones simplemente abrumadora, y eso es así incluso aunque a ti personalmente no te gusten los juegos de estrategia. Seguro que lo que para ti es un juego soso, para un aficionado veterano al género es uno de los juegos más complejos y variados de los últimos tiempos.

Gabriel Pérez (Autor de la review)

Platoon

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 50

Muy bueno

@ En mi opinión «Platoon» no es un juego tan malo como lo pintáis. La ambientación está muy bien conseguida, la música es excepcional y el motor gráfico es francamente bueno. Además, tiene algunas ideas realmente buenas, como los tipos de terreno o los vehículos que puedes pilotar.

LA OTRA NOTA: 65

Nacho

Todas las cosas que dices están ahí en el juego, pero sirven de poco si luego éste no se puede jugar en condiciones. En «Platoon» tanto la cámara, que es absolutamente ingobernable, como la inteligencia artificial, que hace que nuestros soldados no devuelvan el fuego enemigo, consiguen que jugar sea casi "un infierno".

Jorge Portillo (Autor de la review)

NHL 2003

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 86

¿Dónde está Zidane?

@ No me parece apropiado que le hayáis dado una nota tan alta a un simulador de hockey sobre hielo que, por muy bien realizado que esté, se trata al fin y al cabo de un deporte que en nuestro país no tiene ningún interés.

LA OTRA NOTA: 75

Spine

Es cierto que en España eso del hockey sobre hielo no se lleva mucho, pero eso no debe impedirnos reconocer un gran juego cuando lo vemos y «NHL 2003» es un derroche de técnica y jugabilidad que merece una estupenda nota. Decir lo contrario sería como decir que el «IL-2 Sturmovik» sólo le debe interesar a los pilotos de combate.

Anselmo Trejo (Autor de la review)

Partners

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 65

Plagio

@ Creo que habéis sido demasiado benévolos con «Partners», un juego que no es más que una copia descarada de «Los Sims», desde el sistema de juego hasta la carátula. Además, tiene muchas menos opciones que aquél y resulta bastante más aburrido.

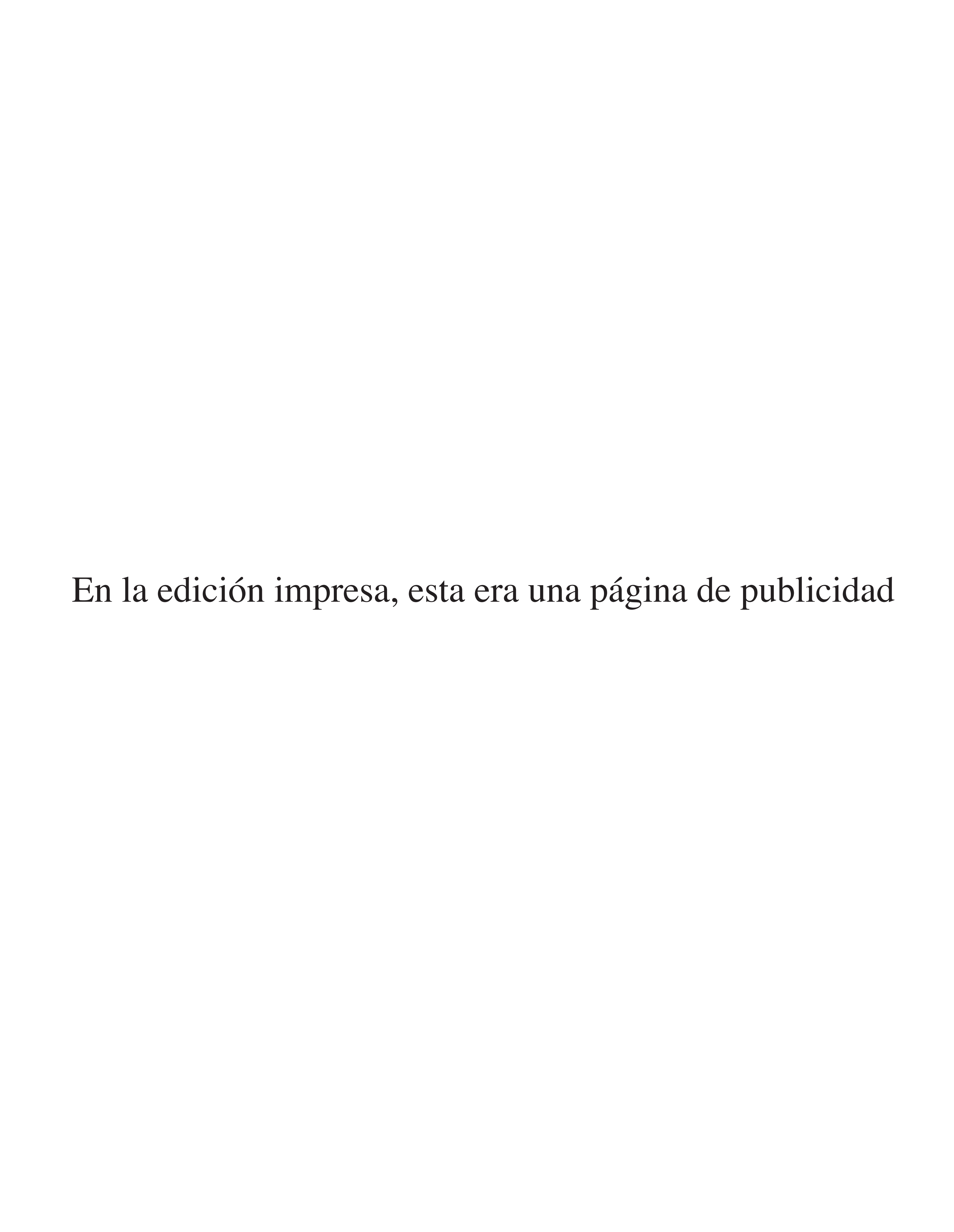
LA OTRA NOTA: 50

Juanjo

Es verdad que «Partners» se "inspira" de manera bastante evidente en «Los Sims», pero también introduce algunos conceptos que no estaban presentes en éste, como el motor 3D o las misiones con objetivos. Su tono algo más adulto también resulta novedoso.

J. A. Pascual (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

C&C: Generals

El regreso de un gran líder

Esta continuación de una de las sagas más longevas de la estrategia en tiempo real nos ofrece una alternativa a las ambientaciones fantásticas y mitológicas que inundan el género merced a unos escenarios de gran realismo.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- La ambientación realista.
- La calidad y potencia del motor gráfico.
- Las diferencias existentes entre los tres bandos.
- La longitud y variedad de las tres campañas incluidas.
- El enorme repertorio de unidades.
- El campo de visión puede resultar algo limitado.


NO nos gusta

- El tema del terrorismo puede herir susceptibilidades.
- No es tan original como cabría esperar.
- El campo de visión llega a resultar un poco limitado.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un espectacular juego a la altura de serie a la que pertenece.



Junto al «Warcraft» original, «Command & Conquer» es considerado por muchos como uno de los padres de la estrategia en tiempo real tal y como la conocemos actualmente, de forma que es bastante comprensible que la última entrega de la serie haya levantado una gran expectación entre los aficionados al género. Para tranquilidad de todos ellos, podemos adelantar que si la avanzada versión del juego que hemos examinado es representativa de lo que será el juego definitivo, esta nueva entrega estará a la altura de las anteriores.

Pocas novedades

«C&C Generals» no introduce ningún cambio sustancial en el sistema de juego tradicional del género, de manera que, como es costumbre, todo se reduce a recoger recursos naturales, que en esta ocasión aparecen bajo la definición genérica de "suministros", y emplearlos para desarrollar una base y suficientes unidades militares como para derrotar a las fuerzas del enemigo.

La principal novedad del juego, con respecto a anteriores entregas, es sin duda el concepto de General. Ahora, por cada combate ganado, vamos obteniendo puntos de experiencia que se traducen en créditos y en ascensos de rango, partiendo de General de una estrella para culminar en General de cinco. Con los créditos podremos comprar mejoras para potenciar nuestro ejército, desde unidades más poderosas hasta nuevas habilidades. Pero la cantidad de créditos es limitada, de modo que la elección de las habilidades adquiridas marcará la forma acertada de jugar.

En las campañas, en cambio, las mejoras se acumulan de una misión a otra, lo que nos permite completar más nuestro historial e ir sumando beneficios para afrontar con garantías las complicadas misiones finales.



¿Sabías que... para equilibrar la dificultad del juego los diseñadores se entrenaron con "wargames" de mesa, juegos de rol y de cartas?

Otro aspecto en el que se ha modificado el planteamiento tradicional de la serie es en la diferenciación entre las razas, un concepto que los chicos de Westwood ya habían explorado con anterioridad, pero nunca hasta este extremo. No se trata, en cualquier caso, de diferencias tan radicales como las de las razas de «Starcraft» o del reciente «Warcraft 3», pero lo cierto es que cada uno de los tres bandos del juego, China, USA y los terroristas del

El juego nos lleva a lugares reales, como la Presa de las Tres Gargantas, actualmente en construcción.

Podemos ocupar edificios civiles con tropas para usarlos como puestos defensivos.

Unidades reales se alternan con armas futuristas, como el rayo de partículas.

GLA, poseen estructuras, unidades y habilidades tan diferentes que requieren emplear una estrategia específica para cada facción. Así, los norteamericanos tienen las unidades más caras pero más poderosas y cuentan con amplio apoyo aéreo. Los chinos, en cambio, se basan en el número, dado el bajo coste de sus unidades. El GLA, por su parte, cuenta con las unidades más baratas y las más obsoletas. Para compensarlo cuentan con fanáti- ►►

A qué se parece...



La diferenciación entre los distintos bandos es un concepto también explotado ampliamente en «Warcraft 3».



La ambientación de «Sudden Strike 2» es extremadamente realista, y se visualiza desde una perspectiva isométrica.



«Empire Earth» también posee un motor 3D y comparte bastantes unidades militares con «C&C Generals».

LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS TRES BANDOS SON MAYORES QUE EN LAS ENTREGAS ANTERIORES

cos terroristas y unidades suicidas, además de eficaces armas químicas.
En cuanto a su contenido, «C&C Generals» está tan completo como suele ser habitual en los juegos de la serie. El apartado individual incluye tres campañas, una para cada uno de los bandos en conflicto, con un total de 23 misiones diferentes. De estas campañas destaca sobre todo el realismo de la ambientación que nos lleva, por ejemplo, a la ciudad china de Pekín o a la Presa de las Tres Gargantas. Además, aunque en la versión que hemos examinado todavía no está implementado, el juego incluirá también un editor de niveles.
El apartado multijugador, por su parte, nos permite jugar a través de Internet o red local con hasta otras siete personas, e incluye sistemas de clasificaciones y de combate por equipos. Resulta especialmente interesante un sistema de medallas que nos son otorgadas en función de nuestro rendimiento, tanto en el modo individual como en el multijugador, y que forman parte de nuestra ficha al ir a jugar a través de Internet.

Batallas espectaculares

El aspecto más destacado de «C&C Generals» ha de ser sin duda su nuevo motor gráfico 3D que supone un salto cualitativo con respecto a los motores bidimensionales de las anteriores entregas de la serie. Las explosiones, en concreto, resultan simplemente espectaculares. Además, claro está, la utilización de un terreno totalmente 3D influye de manera decisiva en el juego ya que introduce el relieve como un elemento



¿Sabías que...

éste es el primer «C&C» realizado por EA Pacific y no por Westwood, contanto, eso sí, con el mismo grupo de desarrolladores?



¿Mal gusto?

LA CORRECCIÓN POLÍTICA presente en la práctica totalidad de las producciones norteamericanas brilla por su ausencia en «C&C Generals», y es que resulta francamente extraño que, a pesar de la extrema sensibilización que padece el pueblo estadounidense con respecto al problema del terrorismo, uno de los tres bandos del juego sea precisamente un "ejército de liberación".



LA IMAGINERÍA TERRORISTA está presente en todo lo que rodea a este bando, desde el retrato de la unidad de infantería, que parece literalmente el primo de Bin Laden, hasta su selección de unidades, con soldados suicidas, camiones explosivos o bombas biológicas. El tema está tratado con seriedad, claro, pero es muy probable que hiera algunas sensibilidades.

El mayor número de unidades aéreas del bando estadounidense le da una gran ventaja estratégica.

Las tra... cinemát... son aho... el propio

La hoja de servicios

EL MODO MULTIJUGADOR incluye un elaborado sistema de clasificación de jugadores que permite comparar nuestro historial de victorias con el de los otros jugadores conectados.

LAS RACHAS DE VICTORIAS y derrotas se incluyen en este historial, así como el número de partidas, pero sin duda el elemento más interesante que se muestra es las medallas.

LAS MEDALLAS REPRESENTAN triunfos o "gestas heroicas" realizadas tanto en el modo individual como en el multijugador, partiendo de las que se obtienen por cada campaña.

VENCER EN TODOS LOS MAPAS o una muy rápida también valen una medalla. Luego, una mirada a la "pechera" basta calibrar la categoría de nuestro enemigo al que nos enfrentamos.

fundamental a la hora de planificar estrategias.

En cuanto a la perspectiva de cámaras, –uno de los aspectos tradicionalmente más conflictivos en los juegos de estrategia 3D puros–, «C&C Generals» utiliza un sistema de cámara única que podemos mover a nuestro antojo. En este sentido hay que reseñar que, si bien el nivel máximo de zoom ofrece una vista espectacular, el máximo alejamiento ofrece un campo de visión que puede resultar algo limitado cuando la acción empieza a abarcar muchas unidades.

La posibilidad de ocultar toda la barra de interfaz es de mucha ayuda en este sentido pero, aun así, el juego saldría beneficiado permitiendo alejar aún más la cámara. En cualquier caso, salvo por este inconveniente, parece que nos encontramos ante un juego francamente prometedor que compensa una innegable falta de originalidad con su potente apartado técnico y con un acabado muy esmerado, y que, salvo imprevistos, será un digno heredero de sus antecesores.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
EA PACIFIC/EA GAMES
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Sí (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
26/2/2003
▶Página web:
www.generals.ea.com


dicionales
cas de la serie
a realizadas con
motor del juego.


La destrucción progresiva de las estructuras resulta simplemente espectacular.


El atractivo gráfico del juego se debe, en gran parte, a espectaculares efectos de iluminación.

PRO Race Driver

¡A esto sí se le llama velocidad!

Codemasters quiere demostrar que están entre la élite de la velocidad y que no todo es «Colin McRae Rally». Su última producción en el género llega arropada por un original y excelente diseño y una tecnología realmente notable.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La lograda sensación de velocidad.
- Las variadas opciones de participación y competición.
- La posibilidad de configurar el vehículo en todos sus parámetros.
- Es accesible a jugadores novatos y expertos.
- Que disponga de un guión con personajes y situaciones cotidianos.

NO nos gusta

- La simulación no es todo lo profunda que debería en esta primera versión.
- La IA aún tiene pequeñas lagunas.
- El multijugador aún tiene sus opciones por confirmar.

PRIMERA IMPRESIÓN: Velocidad y un buen guión. Una combinación estupenda.



BUENO REGULAR MALO

Es inevitable que lo primero que llame la atención de «PRO Race Driver» es que no se limite a ser un juego de velocidad. Y es que encontrarse con un juego del género que base todo su desarrollo y diseño de las competiciones en una historia protagonizada por un piloto, es de lo más inusual. Nuestro objetivo será aupar a lo más alto de las distintas categorías por las que pasaremos en nuestra evolución a Ryan McKane, lo que se convierte, una vez jugada la primera versión, en una idea que se debe reconocer excelente, al aportar un punto de vista refrescante sobre el género.

Algo más que una carrera

A fecha de hoy, la evolución que el género de la velocidad ofrecía, en las (escasas) novedades que iban apareciendo en el mercado, siempre consistía en idénticos parámetros: realismo, más y más detalle en vehículos y circuitos, licencias de constructores, depuración de IA, y, en algunos casos, opciones multijugador. Todo esto siempre ha sido de agradecer. Pero parecía llegado el momento en que cada nuevo juego sólo se distinguía del anterior o de sus competidores por verdaderas sutilezas: llevar la temporada correspondiente de F1 (por ejemplo), que la física fuera más real… pero a nadie se le había ocurrido la idea que anima a «PRO Race Driver». En Codemasters se han dicho: "vamos a hacer una simulación automovilística real, pero además vamos a hacer de ella una película protagonizada por un piloto, en cuya piel introduciremos al jugador".

Dicho y hecho, encarnamos a Ryan McKane, un piloto que espera llegar a lo más alto y que está marcado por la tragedia desde niño, tras haber visto morir a su padre en una carrera de Indy. Ryan comienza su carrera profesional en una escudería que comienza a competir. A partir de aquí, «PRO Race Driver» empieza a meter al jugador en el mundo de la velocidad, poniendo a su disposición todo tipo de posibilidades de competición.



¿Sabías que...
se tardó un año en conseguir las licencias de los constructores y que mientras tanto se grabó el sonido real de cada motor?

Corre, practica, gana

Los primeros menús en «PRO Race Driver» dejan muy claro que el jugador es libre de hacer casi lo que quiera. Se puede practicar en la opción "tiempo libre",

El espectáculo de la carrera aumenta con la deformación de los modelos 3D tras las colisiones.

La atmósfera de la competición automovilística está siempre presente.

La sensación de velocidad en la perspectiva subjetiva es realmente asombrosa.

aunque tal opción es, en realidad, una competición encubierta. Es posible elegir unos cuantos vehículos modestos para carreras en categorías bajas, que nos irán abriendo nuevos circuitos y coches con los que ir practicando a su vez, adquiriendo una experiencia valiosísima que nos vendrá de perlas en las competiciones oficiales. Se nos deja probar también distintos vehículos, cambiando sus parámetros (alerones, amortiguación, frenos, marchas…) y adecuándolos a nuestro estilo de conducción, para optimizar el rendimiento de las máquinas en las carreras.
Y, por otro lado, nos topamos con la competición real. Como Ryan Mckane, al comienzo se nos propone participar en distintas carreras de poca monta que nos permitirán darnos a conocer en el circuito profesional. En forma de e-mail recibiremos propuestas para aceptar o declinar la participación en pequeños torneos con total libertad. ▶▶

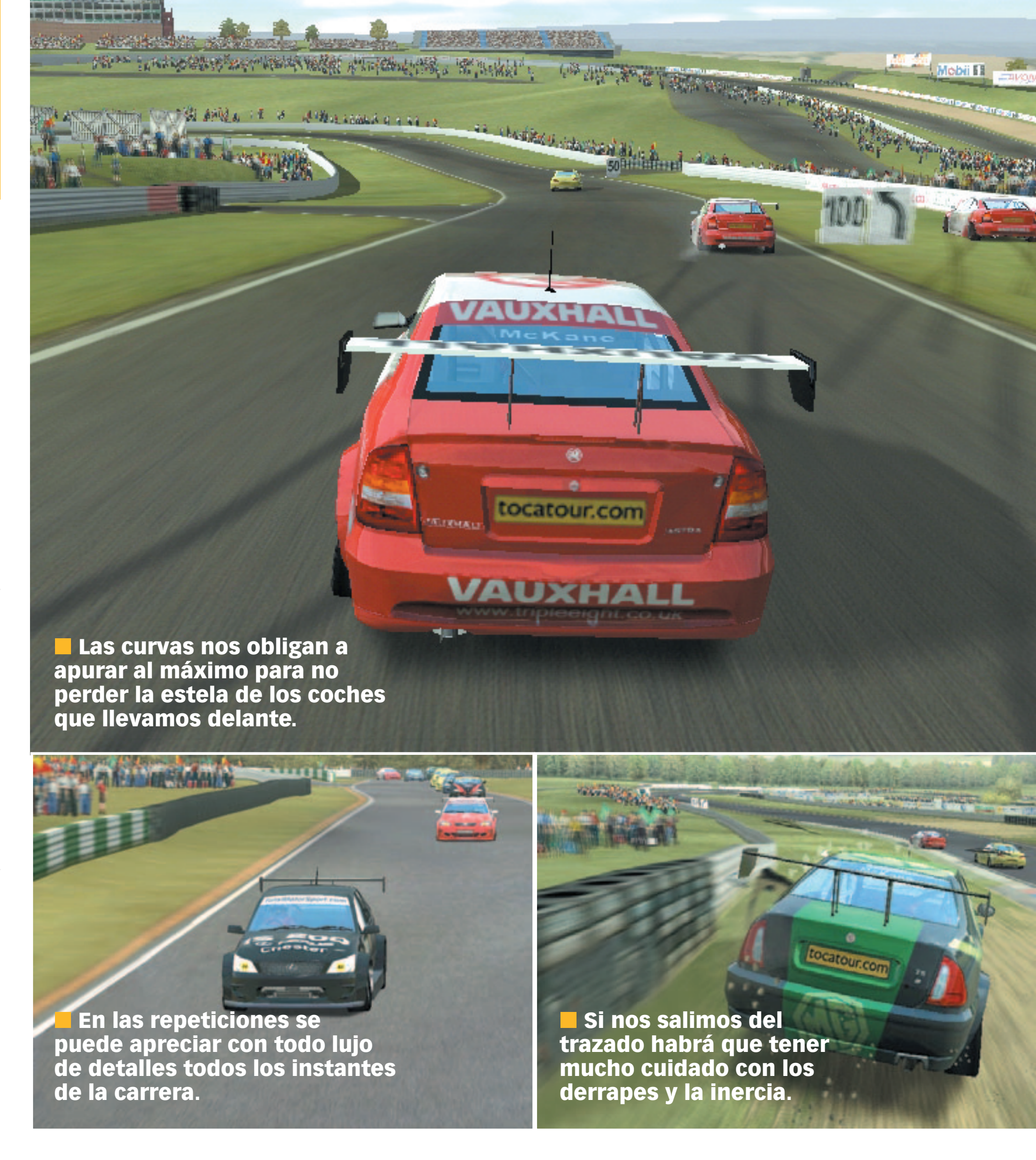
A qué se parece...



Como en «Grand Prix 4», la simulación pretende ser la única razón de ser de «PRO Race Driver».



«Total Inmersion Racing» es uno de los juegos del género donde los prototipos son los protagonistas.



■ Las curvas nos obligan a apurar al máximo para no perder la estela de los coches que llevamos delante.

■ En las repeticiones se puede apreciar con todo lujo de detalles todos los instantes de la carrera.

■ Si nos salimos del trazado habrá que tener mucho cuidado con los derrapes y la inercia.

LA LOGRADA SENSACIÓN DE VELOCIDAD ES, QUIZÁ, LO MÁS RELEVANTE Y DISTINTIVO DE «PRO RACE DRIVER»

Nuestros rivales, incluso desde el principio, no son unos "angelitos". La profesionalidad es total y las ganas de llegar a categorías superiores en los rivales son exactamente las mismas que las nuestras, con lo que cada carrera supondrá una dura prueba.
Si somos lo bastante habilidosos, podremos recibir nuevas ofertas, ir ganando competiciones y subir de categoría. Al final, nuestro objetivo será, lógicamente, convertirnos en campeones tras haber dejado atrás una carrera profesional realmente larga.

La vida del campeón

Pero las decisiones "emocionales" también estarán presentes en «PRO Race Driver». ¿Es todo cuestión de velocidad y habilidad? Codemasters no lo pretende así. La historia de Ryan da muchos giros y tumbos a lo largo del juego, y muchas decisiones de competir o no en una carrera se deberán tomar, según afirman sus creadores, en función de muchos parámetros. Llegará un momento en que incluso la vida afectiva y familiar de Ryan pueda afectar a su carrera profesional.
Esta perspectiva del mundo de la velocidad no sólo es inusual, sino que llega a alcanzar cotas de dramatismo dignas de una película, e intenta sumergirnos en el juego de una manera que nunca se había visto en el género. Quizá sólo los muy aficionados hayan intentando emprender y completar la simulación de toda una temporada de competición en otros juegos, pero por primera vez van a tener la oportunidad de hacerlo "con todas las de la ley".

Disfruta de la carrera

LAS OPCIONES de participación en «PRO Race Driver» se han pensado para satisfacer a todo tipo de usuarios. Desde la carrera rápida, que realmente es una competición más, donde se pueden ir abriendo circuitos y consiguiendo nuevos vehículos, hasta la opción principal de juego, estructurada casi como una "campaña", donde encarnamos a Ryan McKane.

LA CARRERA DE PILOTO de Ryan McKane, desde las competiciones más sencillas, hasta las de más alto nivel, compitiendo por una escudería y labrándonos un nombre en el mundo de la velocidad, es el corazón del juego. Lo mejor es que "PRO Race Driver" tienen una curva de dificultad realmente bien escalonada, y es factible progresar, sin demasiado problema, con un poco de práctica. De hecho el modo "Tiempo libre" está destinado principalmente a la práctica.



¿Sabías que...

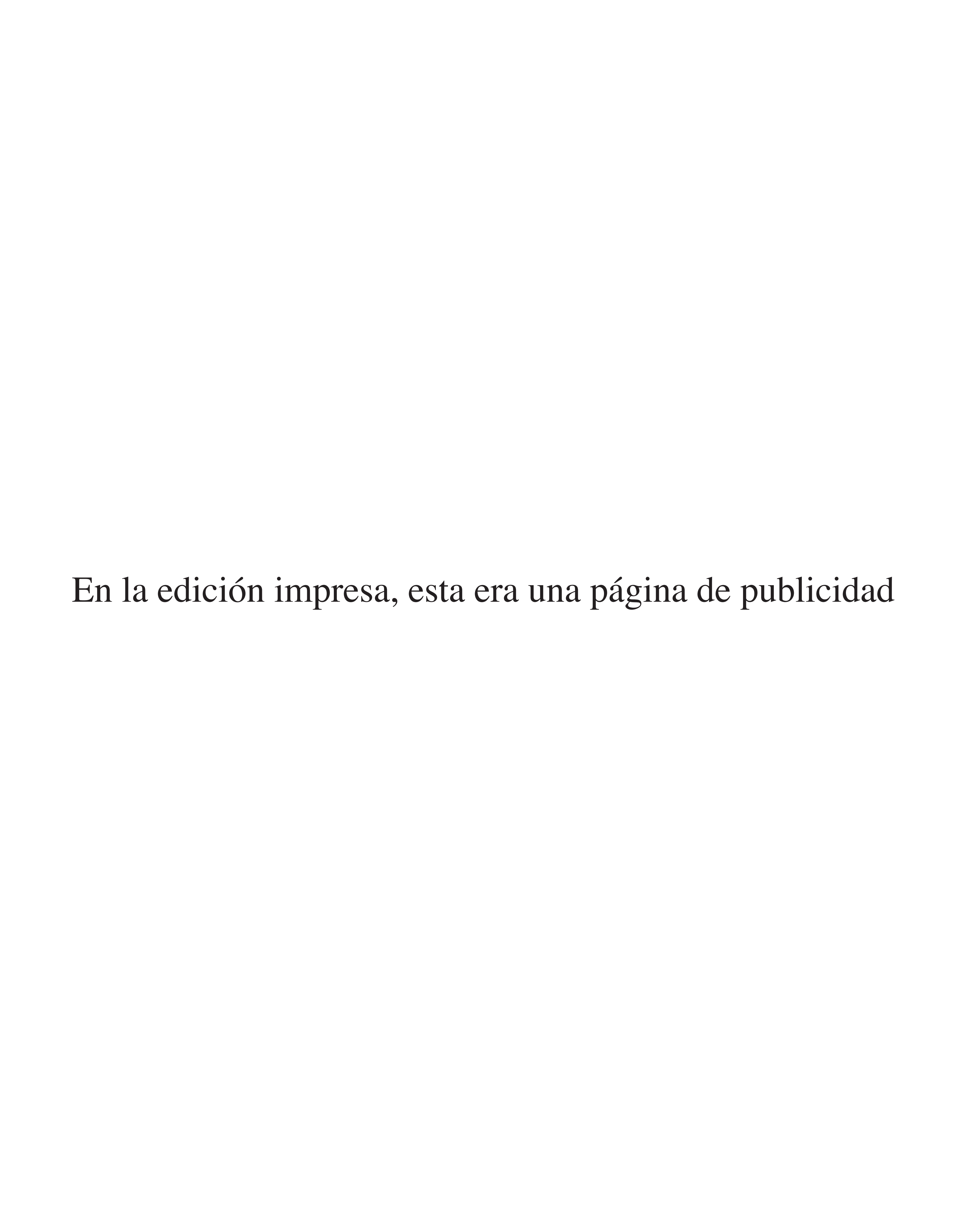
«PRO Race Driver» se puede considerar la evolución de la serie «TOCA» y que los creadores de éste han sido también los del nuevo juego de Codemasters?

Velocidad punta

«PRO Race Driver» completa toda esta originalidad y variedad con una calidad técnica magnífica, a la que aún le queda por pulir algún detalle, pero que demuestra unas maneras excelentes.
La sensación de velocidad es de lo mejor que hemos visto nunca. No se debe tan sólo a la estupenda simulación, a las enormes posibilidades del motor gráfico o a la fidelidad con que se recrean vehículos y circuitos.
Detalles sutiles contribuyen a ensalzar la misma, como el desenfoque de la imagen periférica para recrear el llamado "efecto túnel". También potencia esta sensación la simulación física, el ver las piezas de nuestro vehículo volar por los aires cuando se produce un choque, la enorme fluidez del entorno y su realismo.
Pero algunos de estos detalles aún tienen pequeños defectos. La IA, por ejemplo, es demasiado básica en algunos niveles. Casi todos los pilotos poseen reacciones "clónicas", y no hay diferencia entre estilos de conducción (son todos igual de agresivos). Por otro lado, en los choques, pese a que el modelo de cada vehículo se vea afectado visualmente, con piezas que se caen, se deforman, etc. parece que las consecuencias a la hora de pilotar son nulas. La dirección no se estropea (excepto en caso de siniestro total), se mantienen las puntas de velocidad, el "efecto suelo" no se resiente, etc.
Todos estos detalles son típicos de versiones betas, y es de esperar, que se solucionen en la versión final de «PRO Race Driver». Y si todo se desarrolla según el plan, te podemos asegurar que te encontrarás con un juego completo, divertido, emocionante y original. Todo un soplo de aire fresco en el mundo de la velocidad, que te está esperando como su nuevo campeón.

F.D.L.

- ▶En preparación: **PC**
- ▶Estudios/Compañía: **CODEMASTERS**
- ▶Género: **VELOCIDAD/SIMULACIÓN**
- ▶Localización: **Sí**
- ▶Fecha de lanzamiento: **ABRIL 2003**
- ▶Página web: ***www.codemasters.com/proracedriver/pc/spanish/front.php***



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Metal Gear Solid 2 Substance

Acción táctica 100%

La versión PC de uno de los juegos más famosos de los últimos tiempos está en camino. Una versión que eleva al infinito la tecnología del título original, y que hace de la acción táctica su única razón de ser.

Primera impresión



nos gusta

- Que por fin «Metal Gear Solid 2» llegue al PC.
- La combinación de acción y sigilo.
- La enorme calidad gráfica de la versión PC.
- Que sea «Substance» la versión que llega a PC, con la inclusión de todos los extras.



nos gusta

- El control con teclado es, de momento, un auténtico espanto.
- Los requisitos mínimos de la primera versión son demasiado altos.
- Los cambios de cámara no nos convencen.
- Que para los programadores de Konami el ratón sea un mero adorno.

Espectacular, si se solucionan los problemas técnicos y de control de esta primera versión.



Para los usuarios de consolas «Metal Gear Solid 2» ha sido el Santo Grial durante mucho tiempo. Unido casi para siempre a PS2, el título de Hideo Kojima, sin embargo, lo tiene algo más crudo en el PC. No tanto por el género, en boga en los compatibles, sino por el modo en que su acción está diseñada. Una linealidad muy acusada, unida al típico sistema de automatizaciones (cámara, acciones, etc.) propio de las consolas, y derivado del tipo de control, léase pad, que se maneja en estos formatos, son sus principales enemigos para los jugadores de PC.
Sin embargo, su magnífico guión, su lograda IA y el espectacular despliegue tecnológico del que hace gala, lo convierten en un auténtico diamante en bruto, en cualquier plataforma.
La clave en «Metal Gear Solid 2» es el sigilo, dejando la acción directa para cuando no hay más remedio que "tirar p'adelante". El uso del entorno, en múltiples facetas, es clave en este sentido, y el diseño del juego se perfila como una obra maestra. Su estilo cinematográfico, además, le aporta un componente de espectáculo pocas veces visto. El conjunto, en suma, se muestra tan sólido como su propio nombre, y continuamente invita a jugar más y más, "picando" al usuario con interrogantes continuos sobre los giros de guión que se dan constantemente.

El reto

Unamos a todas estas virtudes que estamos ante la versión «Substance» de «Metal Gear Solid 2». Esto es, misiones añadidas, opciones de juego extra (poder jugar tanto con Solid Snake como con Raiden), más una serie de opciones para visualizar con ciertos "cambios" algunas secuencias del juego, una vez lo hemos acabado. Es algo que no se presenta todos los días. Pero, a cambio, de momento la versión beta para PC de «Metal Gear Solid 2» presenta más de un problema serio.
Sus requisitos mínimos son el primero, y es que tener el último modelo de ordenador que haya en el mercado (cuando decimos el último, es el último) para jugar con una calidad gráfica notable nos parece una salvajada, aunque los resultados sean mucho mejores que en la versión original de PS2. Y en



¿Sabías que...

frente al centenar largo de desarrolladores del juego en PS2, la versión PC ha sido realizada por tan sólo seis programadores?

■ La clave es el sigilo, y hay que aguantar al pie del cañón para no ser descubierto, a pesar del riesgo que pueda conllevar.

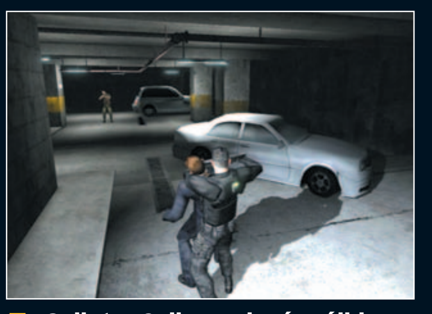
■ Si el enemigo nos descubre, debemos aprovechar las ventajas del entorno para defendernos o atacar.

■ A veces es aconsejable usar la vista en primera persona para apuntar a algún enemigo muy duro.

A qué se parece...



■ El primer «Metal Gear Solid» para PC es el referente directo de diseño de acción para «Substance».



■ «Splinter Cell» es el más sólido representante de la acción táctica individual, en la actualidad.

segundo lugar, hacemos un llamamiento a voz en grito a Konami, para que arregle al apartado de los controles. Si se juega con un pad de, al menos, ocho botones, la cosa funciona relativamente bien. Si intentamos jugar con el teclado, aunque es factible, la pesadilla resulta inacabable –el movimiento de cámaras va unido al manejo de un pad, y lo que se hace intuitivo en consola es frustrante con un teclado– y, ya de paso, que el ratón sirva para algo más que disparar.

Si esto se arregla, será una maravilla de juego. Si no, se quedará en un experimento, maravilloso, pero experimento al fin y al cabo.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
KONAMI
▶Género: **ACCIÓN TÁCTICA**
▶Localización:
Sí (Textos)
▶Fecha de lanzamiento:
2º TRIMESTRE 2003
▶Página web:
www.metalgearsolid2.de

Freedom: Battle for Liberty Island

Guerra en las calles

Supongamos que la Unión Soviética hubiera ganado la guerra fría y los Estados Unidos estuvieran bajo su dominio. La lucha por la libertad tendría lugar en las calles. Al menos, así lo plantea este interesante título de acción.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- La mezcla entre acción directa, táctica y sigilo.
- Poder coordinar simultáneamente a varios soldados
- La ambientación apocalíptica creíble.
- La libertad de acción de que disponemos es muy elevada.


NO nos gusta

- El argumento posee un mensaje político contraproducente.
- La IA de los enemigos tiene algunos fallos.
- Algunos personajes son idénticos a los que pudimos ver en «Hitman 2».
- La dificultad se torna realmente excesiva en algunas fases.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un juego bastante prometedor de acción y táctica en tercera persona.

BUENO REGULAR MALO

El nuevo proyecto de IO Interactive es un juego de acción en tercera persona, con cierta componente táctica y un argumento de ficción en el que los soviéticos, tras vencer en la guerra fría, han conquistado los Estados Unidos. Nosotros encarnamos a un modesto fontanero, que se convierte sin pretenderlo en la única esperanza del mundo libre.

Fabulación tendenciosa

Tras años de tensión política, un misil termonuclear ruso ha destruido Washington D.C., acabando con la vida del presidente y su cúpula de gobierno. La invasión no se hace esperar; las calles se llenan de soldados soviéticos y los medios de comunicación caen bajo la censura expresa del Kremlin. Sorprendidos por tan repentina invasión, los ciudadanos de a pie se organizan espontáneamente en grupos de resistencia armada. Nosotros encarnamos al líder y héroe de la causa, un tipo normal llamado Christopher Walker que comenzó la lucha armada cuando los rusos secuestraron a su hermano.

Este argumento da paso a «Freedom: Battle for Liberty Island», un juego en el que encontramos 18 misiones agrupadas en torno a ocho capítulos distintos, que relatan el desarrollo progresivo del conflicto.

Nuestro objetivo será encabezar las misiones de resistencia contra los invasores, socavando la moral de las tropas soviéticas con acciones armadas y llamando a los ciudadanos a la revolución.

Las misiones están compuestas por varios objetivos independientes entre sí que podemos completar en el orden que prefiramos. De hecho, consultando el mapa que hay en nuestra base subterránea podremos elegir el orden en que queremos jugar las distintas misiones, permitiendo al jugador una libertad de acción muy poco habitual en este género.

Walker suele estar en desventaja frente al ejército invasor, así que tendrá que evitar, en la mayoría de los casos, la confrontación directa, al menos hasta conseguir un arma adecuada. Deberemos emplear el factor sorpresa, puesto que será el arma más efectiva para ob-



¿Sabías que...

el motor empleado para construir el juego es la enésima modificación de la tecnología «Glacier», que nació en 1994?

■ La mezcla de táctica y acción queda muy patente en las fases en las que manejamos a varios soldados.

■ Para poder sorprender al enemigo tendremos que infiltrarnos en territorio hostil, sin llamar la atención.

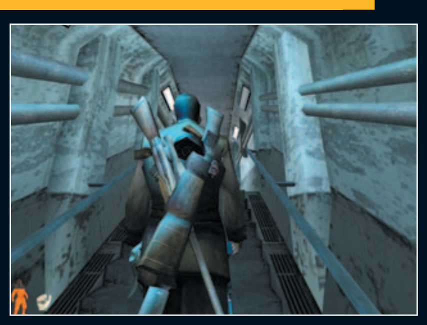
■ Tendremos que evitar toparnos con helicópteros y tanques contra los que no tenemos nada que hacer.

tener una ventaja táctica, y así, poder coger los enemigos desprevenidos y por la espalda. Además de desplazarnos agazapados de forma silenciosa, podemos escalar paredes, vehículos, e incluso trepar a las azoteas, una cualidad muy útil para evitar enfrentamientos.

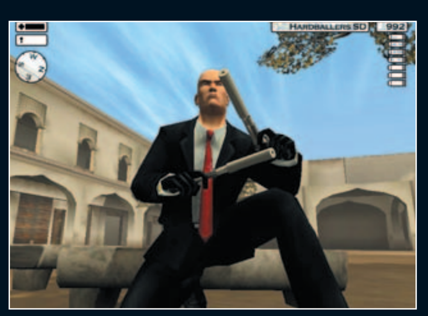
Guerrilla Urbana

De todas formas, cuando la cosa se pone fea y la acción directa se impone, tendremos que combatir usando armas y estrategias propias de una guerrilla urbana. El armamento que poseemos determina las posibilidades de éxito de la misión, así como las estrategias a seguir. En las primeras misiones contamos sólo con una llave inglesa, contundente en la lucha cuerpo a cuerpo, pero ineficaz a medio y largo alcance. Habrá, por tanto, que desarmar a algún guardia para robar su arma, y así tener alguna posibilidad de acabar con sus compañeros. Los soviéticos no han escatimado en me- ▶▶

A qué se parece...



■ En «Iron Storm» la Primera Guerra Mundial fue llevada hasta nuestros días, en un giro histÓrico.



■ A pesar de usar un sistema de juego menos táctico, comparte muchas cualidades con «Hitman 2».


La libertad de acción es muy elevada. Podemos cumplir los objetivos de la misión en el orden que mejor nos convenga.

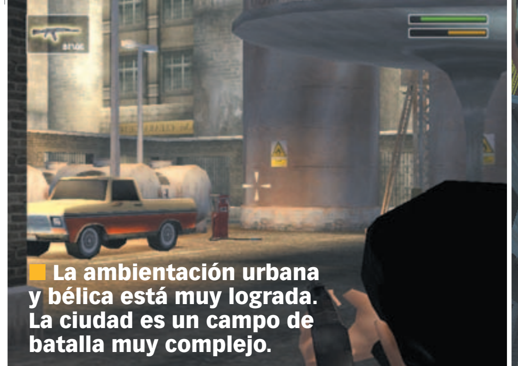
TODA LA ACCIÓN SE AMBIENTA EN UN CONFLICTO IMAGINARIO, SEGÚN EL CUAL LOS RUSOS INVADEN LOS E.E.U.U.

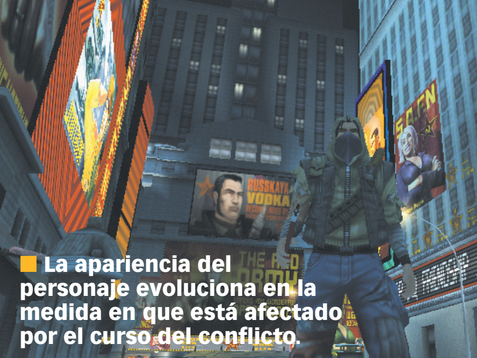
dios para la invasión, desplegando un buen número de tanques, helicópteros y cañones para aplastar cualquier conato de resistencia. Estos enemigos son, a priori, invencibles, a pesar de que contamos con cócteles molotov, ametralladoras pesadas y armas anticarro, por lo que vamos a tener que reclutar soldados que colaboren con nuestra causa.

Carismático protagonista

Además de controlar a Walker vamos a tener que convertirle en el "gran héroe de América". Cada vez que rescatamos a un prisionero o capturamos instalaciones claves para el enemigo, su leyenda crece y obtenemos valiosos puntos de carisma. Dado que algunas misiones son demasiado difíciles para completarlas en solitario, Walker debe reclutar soldados que le cubran las espaldas. Dependiendo de los puntos de carisma que haya conseguido el protagonista, podremos contar con el apoyo de más o menos soldados. Aunque no los controlamos directamente –la IA los maneja de forma automática– sí que podemos darles órdenes básicas como avanzar, cubrirnos las espaldas o mantener una posición. Si alguno de ellos muere combatiendo, nuestro carisma quedará mermado y nos costará más convencer a nuevos reclutas.

La ambientación es uno de los grandes aciertos del juego. El aspecto limpio y ordenado que presenta Nueva York en las primeras fases evoluciona constantemente, hasta convertirse en un campo de batalla postapocalíptico, repleto de escombros, socavones y alambradas de espinos. Las primeras escenas transcurren en escenarios luminosos y soleados, mientras que las últimas suceden de noche y en ambientes nevados. Como consecuencia de esto, la apariencia física de nuestro protagonista también cambia constantemente, el uniforme de Walker se deteriora y su pelo crece hasta convertirse en una melena.


La ambientación urbana y bélica está muy lograda. La ciudad es un campo de batalla muy complejo.


La apariencia del personaje evoluciona en la medida en que está afectado por el curso del conflicto.

Herencia tecnológica

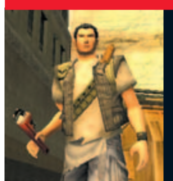
Para conseguir reflejar entornos evolutivos y muy detallistas, los creadores del juego está claramente apoyado en la tecnología desarrollada para «Hitman 2». El nivel de detalle alcanzado y la belleza de los gráficos son evidentes, y tanto los personajes como los escenarios, –algunos son sencillamente monumentales– están tremendamente cuidados.

¿Qué cabe esperar?

Un rasgo significativo es que «Freedom: Battle for Liberty Island» adopta la perspectiva en tercera persona. En el juego predomina la acción y sólo exige un mínimo de planificación táctica para resolver cualquier situación. Por lo que respecta a su interés como juego de acción, puede decirse que está en condiciones de competir con la mayoría de los arcades del presente año. Sin embargo, también es cierto que su argumento contiene un mensaje poco apropiado para un juego y exalta valores bastante discutibles.

En otro orden, su presencia visual es ya espectacular y su jugabilidad promete ser extraordinaria. Permaneceremos muy atentos y deseosos de probar el modo multijugador –no activo en la beta de preview, y que, según dicen, incluirá opciones para partidas compartidas por hasta ocho personas– y también, de ver pulidos algunos defectos leves que aún arrastra el proyecto.

I.C.C.



¿Sabías que...

como en otros productos de IO Interactive, la banda sonora ha sido compuesta por Jesper Kyd, el autor de la música de «Hitman 2»?

Inteligencia soviética

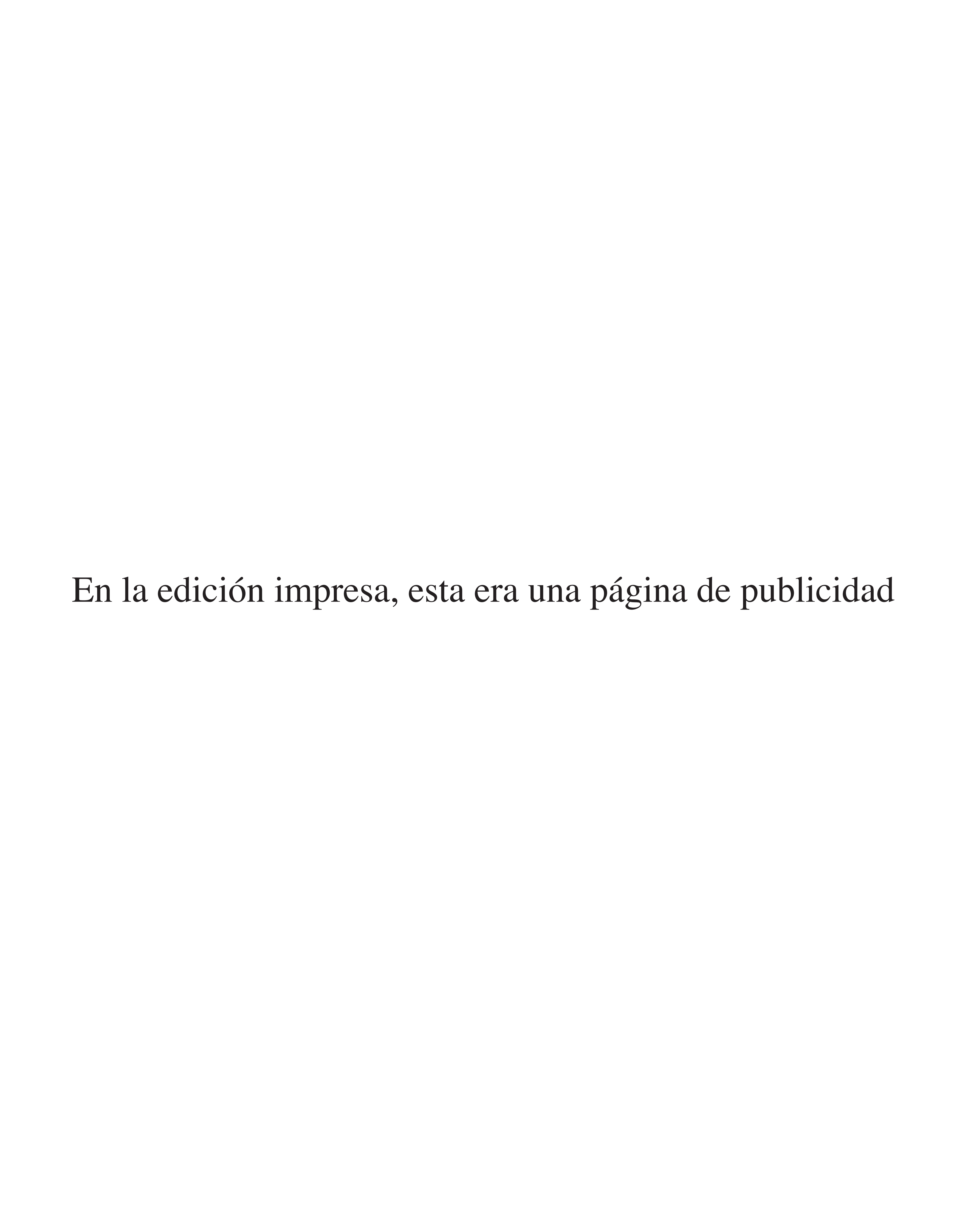




LOS ENEMIGOS demuestran una I.A. muy depurada, que los hace muy sensibles ante nuestra presencia, en función de parámetros realistas. Algunos patrullan en rutas prefijadas y otros vigilan posiciones estáticas. Si nos movemos con sigilo no despertaremos sus sospechas, táctica que puede ahorrarnos muchas balas y situaciones de peligro.

LAS PLATAFORMAS BLINDADAS son la defensa preferida por el enemigo para proteger un edificio de nuestros ataques. Son estructuras férreas de varios metros de altura, con ametralladoras pesadas coronando el techo. Si conseguimos tomar una de ellas no será difícil machacar a todos soldados soviéticos que la protegen, al menos hasta que envíen vehículos pesados, contra los que resultará inútil la confrontación directa.

- En preparación: **PC, PS2, Xbox**
- Estudios/Compañía: **IO INTERACTIVE/ ELECTRONIC ARTS**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**
- Localización: **Sí (textos y manual)**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2002**
- Página web: ***www.ea.com/eagames/main/partner/pccd/freedom***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Devastation

Comando de demolición

Un espectacular arcade ambientado en un mundo futurista, post-apocalíptico y autoritario, que aporta escenarios interactivos, un gran número de armas y combates por equipos en el modo individual.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El sistema de control de múltiples personajes.
- La calidad del entorno gráfico.
- Los combates multijugador prometen diversión a raudales.
- Nunca pudimos elegir entre tantas armas distintas.

NO nos gusta

- El desarrollo de algunas misiones es demasiado lineal.
- Por el momento la IA es predecible y está poco afinada.
- Determinadas animaciones resultan poco realistas.
- Los sistemas de partículas podían estar mejor realizados.

PRIMERA IMPRESIÓN: No sorprende, pero ofrece jugabilidad a prueba de bombas.



En el futuro, las grandes corporaciones dominan el mundo y oprimen con sus ejércitos a los que se oponen a sus designios. Grupos de pandilleros, luchadores callejeros, mercenarios y exmilitares se alían en las ciudades para acabar en equipo con la tiranía de estos grupos tecnocapitalistas. Este es el argumento que define a «Devastation», un juego de acción puro en perspectiva subjetiva, sin concesiones a otros géneros que, si bien no introduce novedades significativas, suple con oficio y una tecnología espectacular su poco arriesgado planteamiento.

Juego en equipo

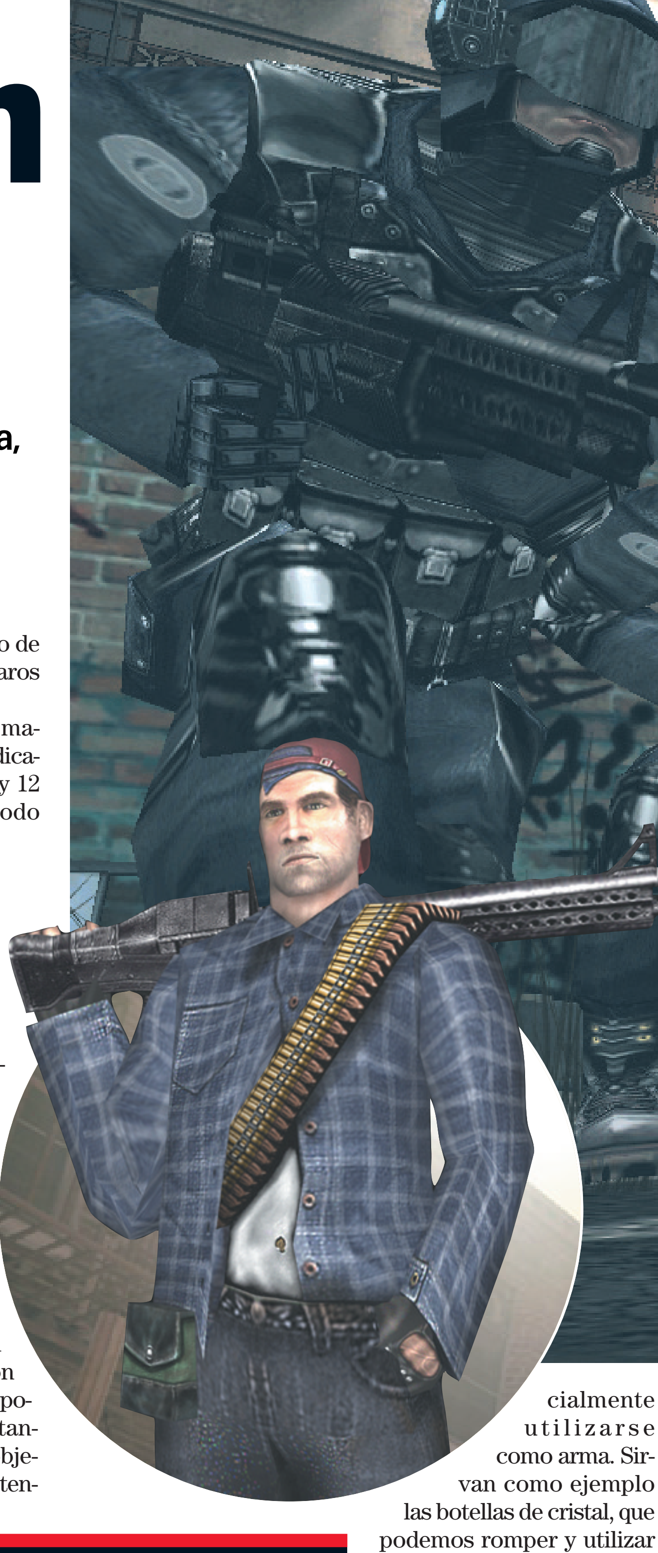
Para satisfacer tanto a los aficionados a los arcades de acción directa como a los que buscan un mayor realismo, «Devastation» incorpora dos modos de juego (simulación y arcade), que permiten configurar la jugabilidad según las preferencias del usuario. «Devastation» está influenciado por juegos eminentemente online, del estilo de «Return to Castle Wolfenstein». El intrincado mapeado de los niveles y la incorporación de un sistema de control de personajes en escuadras, con el que podemos comandar un grupo de ocho miembros, son claros ejemplos de ello.

El juego consta de 32 mapas, 20 de los cuales dedicados al modo campaña y 12 exclusivos para el modo multijugador.

Un muestrario de armas

«Devatation» pone a nuestra disposición un total de 42 armas, el arsenal más amplio que recordamos en el ámbito de los juegos de acción. Entre las armas se cuentan ametralladoras, escopetas, pistolas, espadas, rifles, cañones y bombas. También podemos encontrarnos con una suerte de originales artefactos como el ratón robot, un explosivo con apariencia de ratón que podemos controlar a distancia. Además, muchos objetos del juego pueden potencialmente utilizarse como arma. Sirvan como ejemplo las botellas de cristal, que podemos romper y utilizar como arma blanca, o los bidones de fuel que podemos hacer estallar.

Digitalo, la compañía responsable del juego, adquiró la licencia del motor de «Unreal» como base tecnológica para desarrollar «Devastation», pero ha implementado modificaciones en el código original, aportan-



¿Sabías que... para reflejar las muertes de los enemigos se usa un sistema físico llamado "muñeca de trapo"?

■ Para dar órdenes a los soldados que nos acompañan, usamos un interfaz muy intuitvo.

■ Encontraremos hasta 42 armas distintas, una cifra record en el género.

■ Podemos interactuar con casi todos los objetos del escenario.

A qué se parece...



■ «Unreal Tournament 2003» usa la misma tecnología, aunque ofrece un acabado muy diferente.



■ En «Operation Outbreak» también nos acompañaban compañeros de equipo controlados por la IA.

do, entre otras cosas, editores para la creación de mods. Se ha dedicado mucho esfuerzo al apartado online, para convertirlo en una seria alternativa al popular «Counter-Strike».

Aunque escasamente original, «Devastation» es un juego cuidado técnicamente, y sobre todo espectacular, al que merece la pena seguir la pista.

Detalles de calidad no le faltan e incluye rasgos poco habituales –el sistema de control por equipos y muchas armas nunca vistas–, que atraerán la atención de los numerosos aficionados a este género.

I.C.C.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
DIGITALO/ARUSH
▶Género:
ACCIÓN/ESTRATEGIA
▶Localización:
NO
▶Fecha de lanzamiento:
18 DE ABRIL 2003
▶Página web:
www.devastationgame.com

ISS 3
¿Un juego para consolas?

Al fin los poseedores de un PC vamos a poder "sentir" el verdadero fútbol, con esta conversión de un clásico, que llega hasta nuestras manos gracias a la política de conversiones adoptada por los grandes estudios japoneses.

Primera impresión



nos gusta

- El control del balón como la vida misma.
- Los partidos son increíblemente adictivos.
- Los movimientos son más realistas y fluidos que en otros juegos de fútbol.
- Podemos modificar casi cualquier aspecto en las tácticas de juego.

NO nos gusta

- Los controles y menús heredados de la versión PlayStation.
- En lo referente a contenidos, no es muy exhaustivo.
- Sin ser malos, los gráficos parecen un poco anticuados.
- Es bastante exigente con nuestros ordenadores.

PRIMERA IMPRESIÓN: Tan adictivo que puede hacer peligrar el trono de «FIFA».

BUENO REGULAR MALO

Señoras, señores, tras largos años de espera, por fin vamos a poder disfrutar con el juego de fútbol que arrasa en las consolas de todo el mundo. Konami se ha decidido a versionar «International Superstar Soccer 3» –«ISS 3» para los amigos– y convertirlo en juego de PC. Se trata, para lo bueno y para lo malo, de un calco exacto del juego de PlayStation 2. Aquí tenéis todas las claves para entender el por qué del éxito cosechado por esta serie.

La fórmula del éxito

A pesar de competir con muchos otros programas como «FIFA» o «Esto es Fútbol», la saga «ISS» se ha consolidado como la simulación más jugable y divertida del mundo de las consolas, por un sistema de juego tan depurado que parece real, y que ha sido perfectamente trasladado a la versión PC.

El estilo de juego de un equipo depende de la forma en que juega cada usuario y su habilidad con los mandos de control. Es un sistema abierto, no prefijado, en el que también intervienen la colocación en el campo de los jugadores y la actitud moral que tienen frente al partido, que, a su vez, condiciona su estado físico. Además, con «ISS 3» vas a poder realizar todos los movimientos y jugadas que imagines, siempre y cuando seas capaz de ejecutarlas. Pases, regates, tiros, palomitas, taconazos, sombreros... todo está en el juego.

¿Y la versión PC?

La combinación de varias teclas es el sistema elegido para controlar el juego y aunque parece que no serán configurables por el usuario, siempre podemos conectar un pad que nos reportará una experiencia de juego óptima.

Teniendo en cuenta estos antecedentes, es fácil intuir el grado de adicción que «ISS 3» llega a provocar entre los aficionados al fútbol, especialmente si jugamos contra un amigo.

La versión de PC nos permite enfrentarnos con otros usuarios, ya sea en el mismo ordenador, a través de Internet o en red local.

Por su parte, la IA está a la altura de las circunstancias y podemos configurarla según niveles de dificultad.

En lo referente a contenidos, «ISS 3» incluirá cinco modos de juego (entrenamiento, partidos amistoso, copa internacional, liga personalizada y liga mundial), así como una base con información referente a 58 selecciones, 4 estadios prediseñados y árbitros.





¿Sabías que...

para conseguir réplicas realistas de famosos jugadores como Hierro, Beckham o Raúl, se han usado texturas fotorrealistas?

La jugabilidad sigue siendo la nota dominante de la serie «ISS» gracias al buen uso de las formaciones y las tácticas.

Las animaciones son tremendamente realistas y los movimientos espectaculares.

La moral, como en un partido real, afecta a nuestros jugadores adversa o favorablemente.

A qué se parece...



El sistema de juego es parecido en ambos juegos, aunque «FIFA 2003» es más pausado.

«Championship Manager 2003» era un mánager, con una base de datos de jugadores más exhaustiva.

En el ámbito tecnológico, «ISS 3» no destacará por ser el juego más vistoso del mercado, ya que se trata de una conversión directa y no aprovechará toda la potencia que nuestras tarjetas aceleradoras tienen que ofrecer. En todo caso, hay que tener en cuenta que hemos jugado con una beta de preview que, por ejemplo, no permite ajustar la resolución, aunque suponemos que este defecto será resuelto en la versión final del juego. Un detalle menor, si tenemos en todas las virtudes que atesora este «ISS 3», un juego que esperábamos con avidez y que promete no defraudarnos.

I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/compañía: **KONAMI**
- Género: **DEPORTIVO**
- Localización: **SÍ (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **ABRIL 2003**
- Página web: ***www.konami-europe.com***

Tropico 2: Pirate Cove

Cambio de tercio

Los piratas (los de los galeones y las patas de palo, no los otros) son los protagonistas de este juego de estrategia y gestión que, curiosamente, por lo que más llama la atención es precisamente por su escaso parecido con el original.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La ambientación parece muy conseguida.
- La introducción de una campaña.
- El sistema de trabajadores prisioneros.
- El nivel de detalle de los gráficos.
- Estará totalmente localizado al castellano.

NO nos gusta

- El cambio completo de dirección con respecto a «Trópico»
- El motor gráfico está algo desfasado.
- En general no parece demasiado original.
- Puede resultar demasiado sencillo.

PRIMERA IMPRESIÓN: Interesante, pero quizá no esté a la altura de su antecesor.




BUENO REGULAR MALO

Nos encontramos, como es obvio, frente a la continuación de «Trópico», aquel juego de gestión ambientado en una república bananera. Pero lo cierto es que «Trópico 2» tiene muy poco o nada que ver con su antecesor, salvo que también es un "tycoon" que transcurre en el Caribe.

Sistema de gestión

«Pirate Cove» nos transporta al siglo XVII y nos pone al mando de una banda de piratas. Desde nuestra base, en una isla, tendremos que regir sus destinos y coordinar sus ataques contra otros barcos o contra ciudades costeras. En estos ataques obtenemos botín en forma de recursos y, lo que es más importante, prisioneros que se encargan de trabajar como esclavos en la creación y mantenimiento de las instalaciones de la isla.
Como sucede en la mayoría de los juegos de gestión, en «Trópico 2» no controlamos directamente a los personajes, sino que nuestra misión es asegurarnos de que sus necesidades estén permanentemente satisfechas mediante la construcción de diferentes estructuras. Así, podemos construir, por ejemplo, tabernas para satisfacer la sed de los piratas, o escuelas de piratería para que sus habilidades vayan mejorando poco a poco. Igualmente tenemos que asegurarnos de que los prisioneros permanecen asustados y no intentan escapar y para ello, podemos construir estructuras amenazantes o prisiones.
El otro gran apartado del juego consiste en dirigir a nuestros piratas en sus pillajes y asaltos, aunque, de nuevo, esto no podemos hacerlo controlándolos individualmente, sino que hemos de indicar de forma genérica la zona a la que deben dirigirse y qué tipos de objetivos deben buscar.



A diferencia del «Trópico» original, que era una sucesión de escenarios, «Trópico 2» incluye una campaña de 15 capítulos encadenados en un argumento común. Por otra parte, el juego no tiene niveles de dificultad al uso, sino que ésta dependerá de la configuración de ciertos parámetros iniciales, tales como el tipo de relieve de nuestra isla, su tamaño o su localización, puesto que no es lo mismo estar cerca de la costa, donde nuestro

¿Sabías que...
el juego ha sido realizado por una nueva compañía, con un equipo totalmente diferente al que realizó el «Trópico» original?

La ambientación típica de las películas de piratas está presente a lo largo de todo el juego.

El tamaño y el relieve de nuestra isla determinan la dificultad de la partida.

Como todos los "tycoons", «Tropico 2» se basa en un elaborado sistema económico.

A qué se parece...



La gestión y la construcción de estructuras también son el eje central de «Industry Giant II».



«Empire Earth» también posee un apartado de gestión de recursos y construcción de edificios.

principal objetivo son los poblados de los colonos, que estar en alta mar, donde podemos acceder fácilmente a barcos comerciales. Técnicamente, en cambio, el juego no promete nada realmente revolucionario, con un motor 2D en perspectiva isométrica, que ya incluso con «Trópico» resultaba algo anticuado. Sin embargo, estas últimas, son las únicas similitudes en una continuación, que da un cambio de planteamiento tan grande con respecto a la primera entrega, que cabe preguntarse si los aficionados a aquél no quedarán algo decepcionados. Eso sí, sorprendidos, seguro.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
Frog City/Take 2
▶Género:
Estrategia/gestión
▶Localización:
Castellano (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
15 de Abril 2003
▶Página web:
www.frogcity.com/tropico2

Freelancer

Tus servicios al mejor postor

Los simuladores de combate espacial, parecían haber sido olvidados por la industria, pero regresan a la actualidad con este título que ofrece combates siderales y un argumento abierto que nos permite evolucionar.

Primera impresión



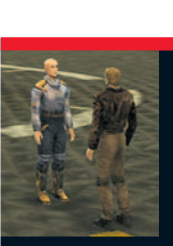
SÍ nos gusta

- La combinación, aventura, acción y rol.
- Que nuestro personaje evolucione constantemente.
- El argumento abierto tiene innumerables derivaciones.
- Los gráficos en 3D tienen mucha calidad y gran colorido.

NO nos gusta

- Que la vista predominante sea en tercera persona.
- La escasa libertad de movimientos en los planetas.
- Demasiadas escenas cinemáticas no interactivas acaban cansando.
- Algunas misiones son demasiado parecidas entre sí.

PRIMERA IMPRESIÓN: Interesante y bien realizado. Veremos si en la versión final cumple.



BUENO REGULAR MALO

Este juego, mezcla de rol, aventura y simulación de combate espacial comparte espíritu con los grandes títulos del género (especialmente con el clásico «Privateer»), si bien aporta nuevos elementos a la jugabilidad, que nos permiten desarrollar constantemente el perfil de nuestro personaje. Actividades como el comercio o la interacción social son tan importantes o más para absorber la atención del jugador, que las escenas de combate.

Elige tu propia aventura

«Freelancer» nos ofrece un argumento cuyo desenlace vendrá determinado por las decisiones, éxitos y fracasos del jugador.
Nuestro personaje es un piloto sin nave llamado Edison Trent, que vende sus servicios al mejor postor, allá donde los soliciten. En cada planeta existe, en forma de bar, un centro de negocios y de reunión en el que distintos contratantes requieren nuestra habilidad para misiones de diversa índole. Los encargos que aceptemos definirán el perfil del protagonista: contrabandista, pirata, comerciante o héroe intergaláctico. Nuestra reputación se ve constantemente afectada por estas decisiones y sirve para granjearnos simpatías o antipatías entre las distintas sociedades que habitan la galaxia.

En la inmensidad del espacio

Las misiones en el espacio exterior son el corazón del juego. No faltarán combates, campos de asteroides ni viajes a velocidad luz. La jugabilidad, al estilo arcade, predomina frente a la búsqueda de realismo que en otros juegos nos obliga a estar siempre pendientes de numerosos instrumentos e indicadores. Aquí las naves son rápidas de movimientos y fáciles de pilotar, y el interfaz gráfico está pensado para facilitarnos la navegación en todo lo posible. Además, comenzamos en el juego manejando una nave pequeña y frágil, pero con el tiempo y la experiencia que brindan las situaciones peligrosas, accederemos a otros modelos más poderosos y complejos.
Otra novedad importante es la introducción de un potente motor en tiempo real, capaz de gestionar entornos complejos de gran calidad. En «Starlancer», –su precedente, también diseñado por Digital Anvil–, las escenas de vuelo estaban presentadas en 3D, mientras

¿Sabías que...
los creadores han tomado «Starlancer» como base para desarrollar el juego, un simulador de combate espacial?

■ Acción y aventuras con toques de rol en un simulador espacial ambientado en una galaxia muy lejana.

■ Utiliza un vistoso motor gráfico en 3D que funciona en tiempo real.

■ Incluso a los mandos de la nave, el interfaz de control está muy simplificado.



A qué se parece...



■ En «Haegemonia» también encontramos batallas espaciales, desde el prisma de la estrategia.

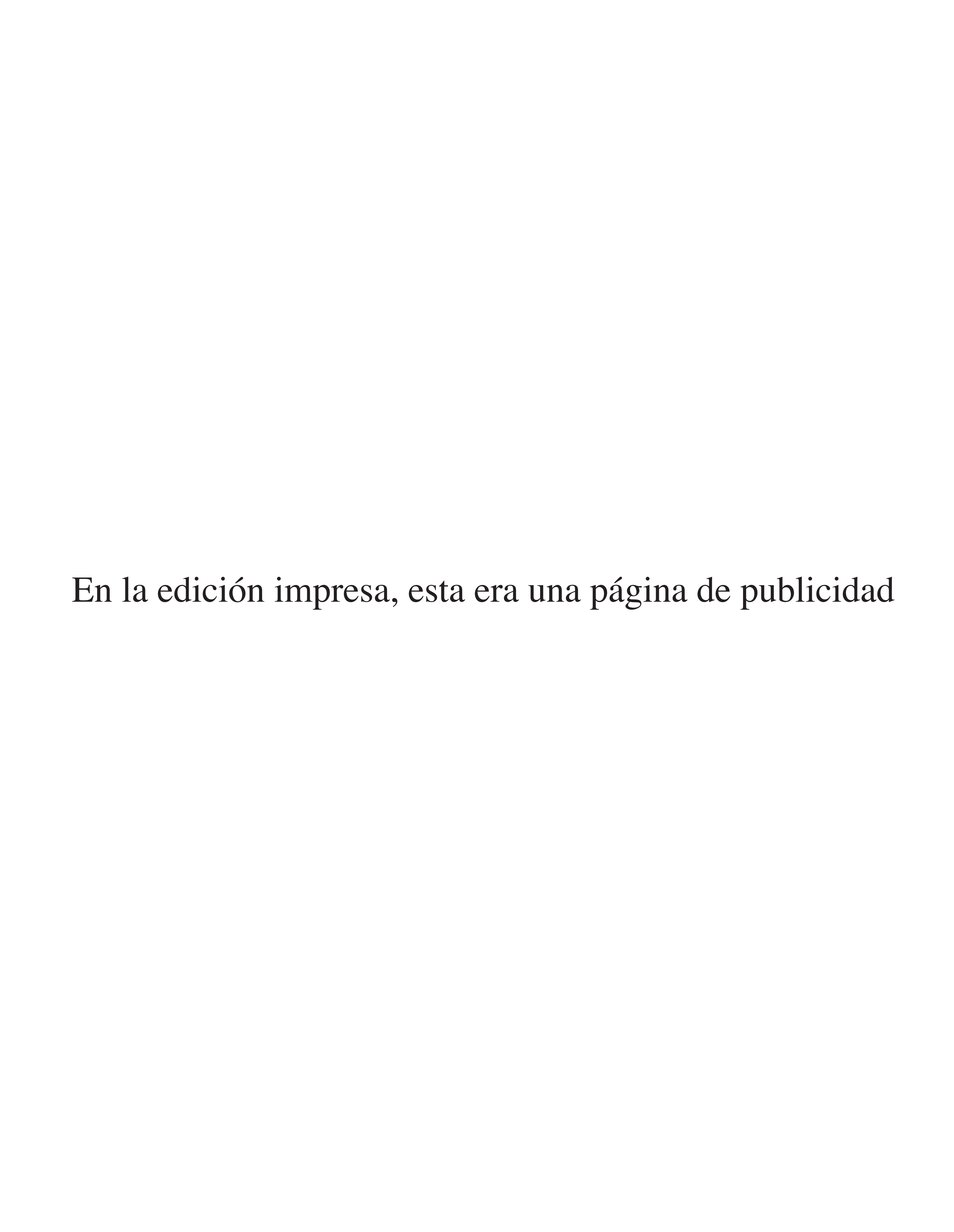


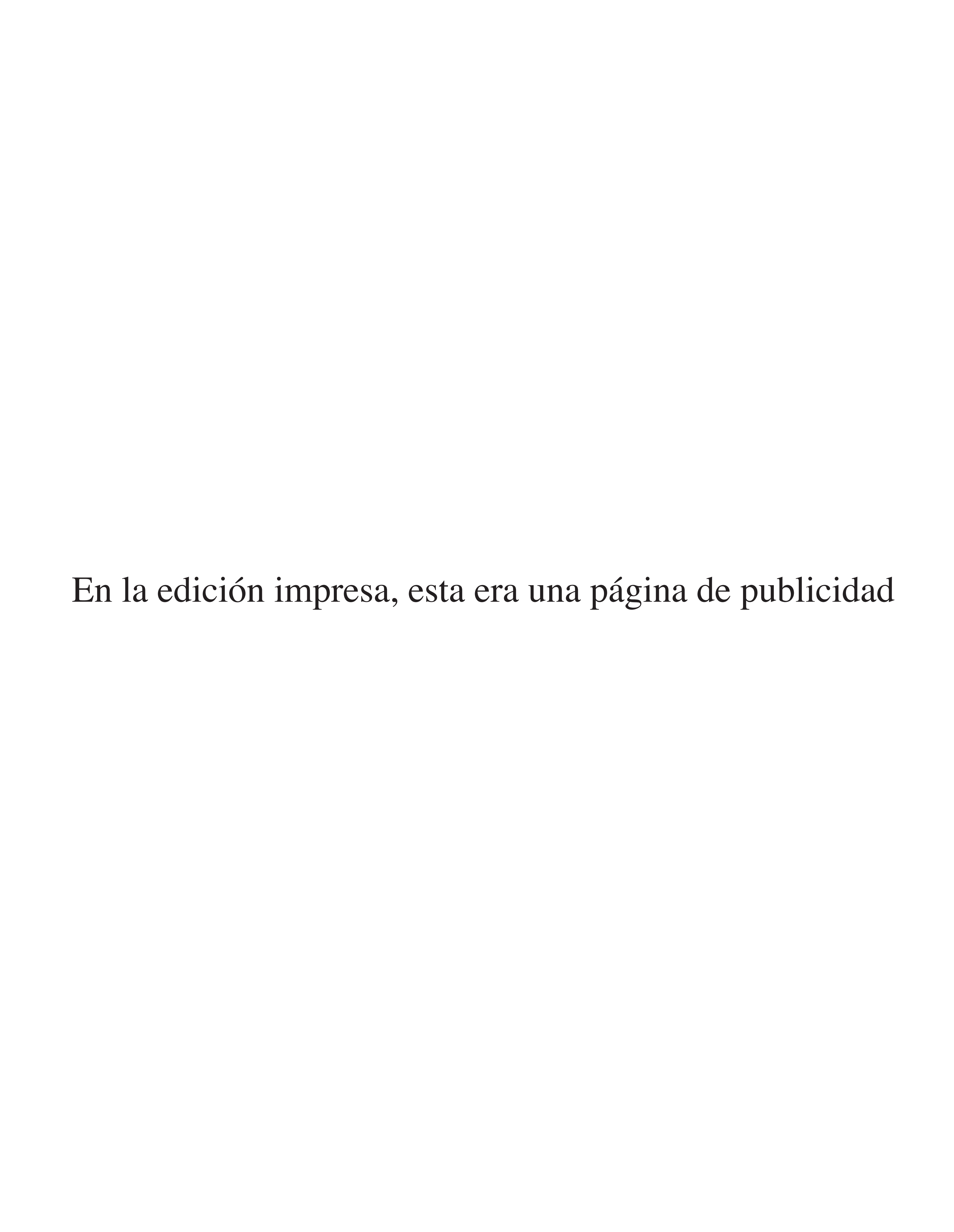
■ «Tachyon: The Fringe» ofrece un vasto universo por explorar y un desarrollo de misiones abierto.

que las escenas entre misiones aparecían prerrenderizadas. No sucede así en «Freelancer», todo lo que vemos está modelado en 3D. No obstante, se echa en falta una mayor libertad de movimiento en las escenas entre misiones, que transcurren como si de una "visita guiada" se tratase. A la espera de la versión final de «Freelancer» caiga en nuestras manos, la primera impresión es grata, aunque le falta "algo" para convencer. Aún así, esperamos con los brazos abiertos este proyecto que soprende por la combinación de géneros.

I.C.C.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
DIGITAL ANVIL/ MICROSOFT GAMES
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
Sí (textos y manual)
▶Fecha de lanzamiento:
7 DE MARZO (Según plan de lanzamiento)
▶Página web:
www.microsoft.com/ games/freelancer


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


1
2
3
4
6
7
Internal

ENTER THE MATRIX



Bienvenido al mundo real

El secreto con que «Enter The Matrix» se ha desarrollado no tiene parangón. Micromanía rompe el silencio, y muchos de los secretos de ese desarrollo, en estas páginas, donde te enseñamos en rigurosa exclusiva cómo será uno de los juegos más explosivos de 2003. Toma la píldora roja…

Muchos de esos secretos que el pérfido sistema de "Matrix" ha intentado ocultar hasta hoy acaban de ser desvelados. Shiny Entertainment, en unión con los hermanos Wachowsky, creadores de la trilogía cinematográfica más espectacular (con permiso de los fans de Tolkien y Lucas) del momento, ha llevado al mundo de los juegos el "tiempo bala", los agentes del sistema, los secretos de Sión y del mundo real en «Enter The Matrix», un juego destinado a convertirse en un clásico.

Lo que Micromanía ha podido descubrir, de mano del mismo Dave Perry, presidente de Shiny, y tras haber probado "in situ" (sí, reconocemos lo afortunados que somos) la primera versión del juego, es un producto bien concebido, repleto de sorpresas, lleno de aciertos y que traslada perfectamente el universo "Matrix" al PC. Es, en definitiva, el juego que se merecía la película. «Enter The Matrix» es un título que combina distintos géneros. Acción, lucha, plataformas, velocidad, aventura y ligeros toques de rol (casi nada) se unen en un título desarrollado en estrecha colaboración con los responsables de la trilogía cinematográfica. El diseño de niveles, la colaboración con actores, el uso de captura de movimientos por parte del equipo de especialistas que ha trabajado en el cine, etc. forman las bases de lo que encontraremos en él.

Los Wachowsky, desde la producción de "The Matrix", tenían la firme intención de hacer de su mundo algo que fuera más allá de la pantalla grande. Y para ello con- ►►

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La combinación de acción, aventura y otros géneros en un solo juego.
- Que película y juego se complementen para descubrir todos los secretos del guión.
- El logrado interfaz de usuario en la versión para compatibles.
- Que la tecnología en la versión PC la convierta en la mejor de todas las versiones en desarrollo.
- Que los combates a cámara lenta usando el "Focus" sean dignos de la misma película.
- Que "The Matrix" tenga por fin el juego que se merecía.

NO nos gusta

- Que no podamos manejar directamente a los protagonistas de la primera película
- Que no podamos jugarlo hasta el próximo mes de Mayo.

DESCUBRE LOS SECRETOS DE MATRIX

1. Ghost, uno de los dos protagonistas, es un auténtico maestro en artes marciales. **2. Muchos de los escenarios de la película** "The Matrix Reloaded" han sido transferidos al juego con total fidelidad. **3. Los policías** constituyen los principales enemigos, que nos encontraremos en el juego. Otros más peligrosos, como los agentes, pueden surgir incluso a partir de aquellos. **4. La profundidad y el tamaño** de algunos escenarios es impresionante. Todo el entorno es susceptible de interactuar con los protagonistas durante las escenas de combate, usando el "Focus". **5. Algunas de las secuencias** del juego están dispuestas con perspectivas especiales de cámara para ofrecer un toque cinematográfico. **6. El modelo 3D de Niobe,** es el mejor ejemplo del detalle que consigue el motor gráfico. El uso de texturas de relieve, así como de reflexión del entorno, alcanzan un detalle extremo. **7.Antes de entrar en Matrix,** los protagonistas podrán practicar sus habilidades en los simuladores del "mundo real", para poner a punto todo su potencial de lucha.

5

EL VERDADERO TIEMPO BALA

Sí, «Max Payne» tenía el **"tiempo bala"**. Y era un juego de acción magnífico. Pero "la madre del cordero" fue "The Matrix", la película. Y la producción de Shiny lo explota con sabiduría hasta la saciedad, aunque su nombre ahora sea **"Focus"**. Gracias al uso del "Focus", que se controla mediante una barra de porcentaje situada en la parte inferior derecha de la pantalla, en **«Enter The Matrix»** podremos llevar a cabo las **espectaculares e imposibles piruetas,** golpes y acciones que se podían ver en le película: andar por las paredes, saltar distancias imposibles, dar giros acrobáticos en el aire, golpear a velocidad de vértigo a varios enemigos simultáneamente o disparar un arma mientras volamos por el aire en las posturas más variadas. Cuando se usa el "Focus" **todo se ralentiza a nuestro alrededor** y, dependiendo de las teclas que pulsemos y del entorno que nos rodea, llevaremos a cabo una u otra acción. Aunque **el jugador podrá llegar a dominar los resultados** con la práctica, todo está ligeramente automatizado para que el motor de IA se complemente con el gráfico. Si nos encontramos junto a una pared, quizá el personaje se decida por andar sobre ella para a continuación impulsarse y golpear al enemigo. El uso del "Focus" puede ser constante, si queremos extraer todo lo que «Enter The Matrix» da de sí en los combates, donde **el uso de combos** es la tónica. La práctica que adquiera el jugador usando esta habilidad determinará, también, la respuesta del enemigo. Pero el "Focus" es mucho "Focus". Un **jugador experto** podrá llegar a sacar tal rendimiento que será capaz de golpear simultáneamente a enemigos que tenga delante y detrás, o a quitarles las armas, parar sus golpes, etc. Además, se va regenerando con el tiempo. Nos encanta el "Focus".














LOS PROTAGONISTAS DE LA ACCIÓN



PRINCIPALES

Ghost. Maestro en artes marciales. Comparte el mismo rango que Trinity y es el primer oficial del Logos, el aerodeslizador del juego.

Niobe. Comparte el mismo rango que Morfeo. Capitana del Logos, es una experta en la lucha cuerpo a cuerpo. Es toda una auténtica líder de equipo.

SECUNDARIOS

SWAT. Son los enemigos más comunes a los que tendremos que hacer frente cuando entremos en Matrix. Su mayor peligro es el apoyo que se dan.

Agentes. Por fortuna, no se ven con mucha asiduidad, pero cuando aparecen lo más aconsejable es salir corriendo. Son duros de verdad.

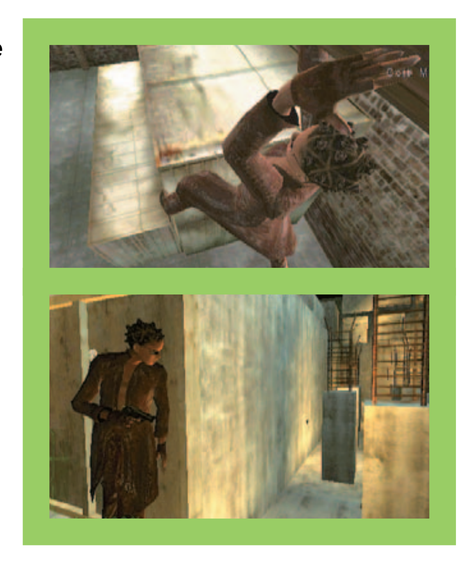
Wurm. Uno de los personajes secundarios en las filas de Sión. Su participación nos servirá de gran apoyo en ciertas fases del juego.



TODO UN MUNDO DE POSIBILIDADES

«Enter the Matrix» es un juego que combina distintos géneros, aunque centrándose sobre todo en la acción, y donde las posibilidades de interacción con el entorno son múltiples.

Tanto **Niobe como Ghost**, amén de correr, saltar, disparar y luchar, pondrán en práctica otras **habilidades** como encaramarse por determinadas zonas para alcanzar objetivos, explorar su entorno de manera sigilosa, etc. Además de estas, habilidades "típicas", en «Enter the Matrix» nos encontraremos con un combinado que va **más allá del juego de acción** clásico: pilotar aerodeslizadores, conducir distintos vehículos durante las misiones, "hackear" ordenadores y sistemas, etc. Así, **velocidad, simulación, táctica, estrategia** e incluso ligeros toques de rol, se van sumando al ingrediente principal del **combate y la acción**, convirtiendo al juego en todo un ejemplo para las licencias y adaptaciones del cine.









taban con Shiny. Pero Dave Perry no quiso aceptar la adaptación a juego de la primera película, antes de que ésta se empezase a rodar, porque no veía nada claro lo que querían conseguir los Wachowsky. Sin embargo, reconoce que ese fue el mayor error de su vida, ahora corregido oportunamente.
A la hora de, por fin, ponerse manos a la obra con un juego que hiciera honor a "Matrix", estudios de cine y de juego, decidieron que lo mejor era crear algo que no se inspirase directamente en ninguna de las películas. Quizá, la mayor revolución en la historia de las licencias cinematográficas, y uno de los mayores aciertos de todo el desarrollo.

JUEGA AL JUEGO, VE LA PELICULA

Enter The Matrix» está concebida como una historia paralela a "The Matrix Reloaded". Parte de los actores de la película son protagonistas en el juego, en los mismos escenarios, y en situaciones diferentes.
El guión salta del cine al juego en varias ocasiones, y sólo se descubren todos sus secretos viendo la película y jugando al juego.
Y, por otro lado, están las posibilidades que «Enter the Matrix» ofrece al jugador. Si «Max Payne» tenía el tiempo bala, el juego de Shiny tiene "Focus". Ambos parecen iguales, pero en «Enter The Matrix», es algo más que una cámara lenta. Es la posibilidad de poner en práctica todo aquello que se ve en pantallas: saltos imposibles, piruetas increíbles, golpes de artes marciales y el uso de armas como nunca imaginaste.
Todo ello, Shiny lo ha conseguido con un interfaz de usuario de lo más simple, basado en los juegos de acción en perspectiva subjetiva, grandes dosis de imaginación y buen hacer.
Pero no todo es acción. En muchas fases, la velocidad se convierte en protagonista, con vehículos de todo tipo que conduciremos por las calles, o pilotando aerodeslizadores (el Logos, en concreto, cuando entremos en el mundo real), también "hackearemos" el sistema y tendremos que resolver varios enigmas. Y dos personajes, Niobe y Ghost, son los encargados de que entremos en el mundo de "Matrix", por la puerta grande.

EL ESPECTÁCULO DE ACCIÓN, EN COMBINACIÓN CON OTROS GÉNEROS, QUE DESPLIEGA EL JUEGO ES DIGNO DE LA MISMÍSIMA PELÍCULA

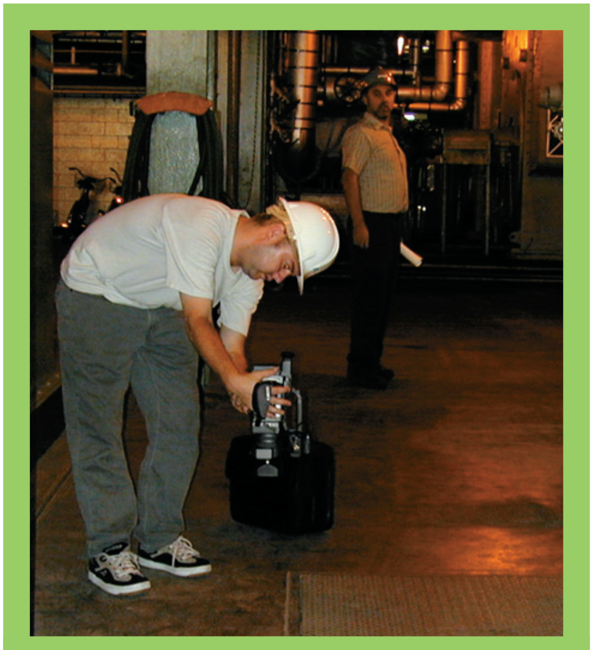
ESTO ES MATRIX

Enter The Matrix» hace real e interactivo todo aquello que hemos visto y veremos en el cine y lo traslada al PC con total fidelidad. Tal es así, que el enorme metraje en secuencias interactivas que ofrece el juego, ha sido realizado con la base de tomas interpretadas por los actores de la película, y dirigidas por los propios Wachowsky. Pero no han sido transferidas tal cual al juego, sino que se han creado como secuencias generadas por ordenador, lo que ha conllevado un esfuerzo mayor.

MÁS ALLA DE UN JUEGO DE ACCIÓN

Contemplar «Enter The Matrix» exclusivamente desde su perspectiva de juego de acción, sería incompleto, pero puede ser la prueba de que no nos encontramos ante un juego cualquiera.
Hasta ahora, los **títulos de acción** en perspectiva de tercera persona tenían un gran ejemplo a seguir en cualquier «Tomb Raider», aunque la aparición de **«Max Payne»** aportó muchas buenas y nuevas ideas. Con «Mas Payne», precisamente, **«Enter The Matrix»** puede encontrar más de una coincidencia, y no sólo en el **"tiempo bala"**. Sin embargo, por interacción, posibilidades de acción, diseño de la misma y tecnología, el título de Shiny **se sitúa por encima** de otros títulos. Lo mejor, sobre todo, es su perfecta traslación del **universo "Matrix" al ordenador**, consiguiendo que todo aquello que se veía en el cine, tenga aquí su reflejo.

CÓMO SE ES



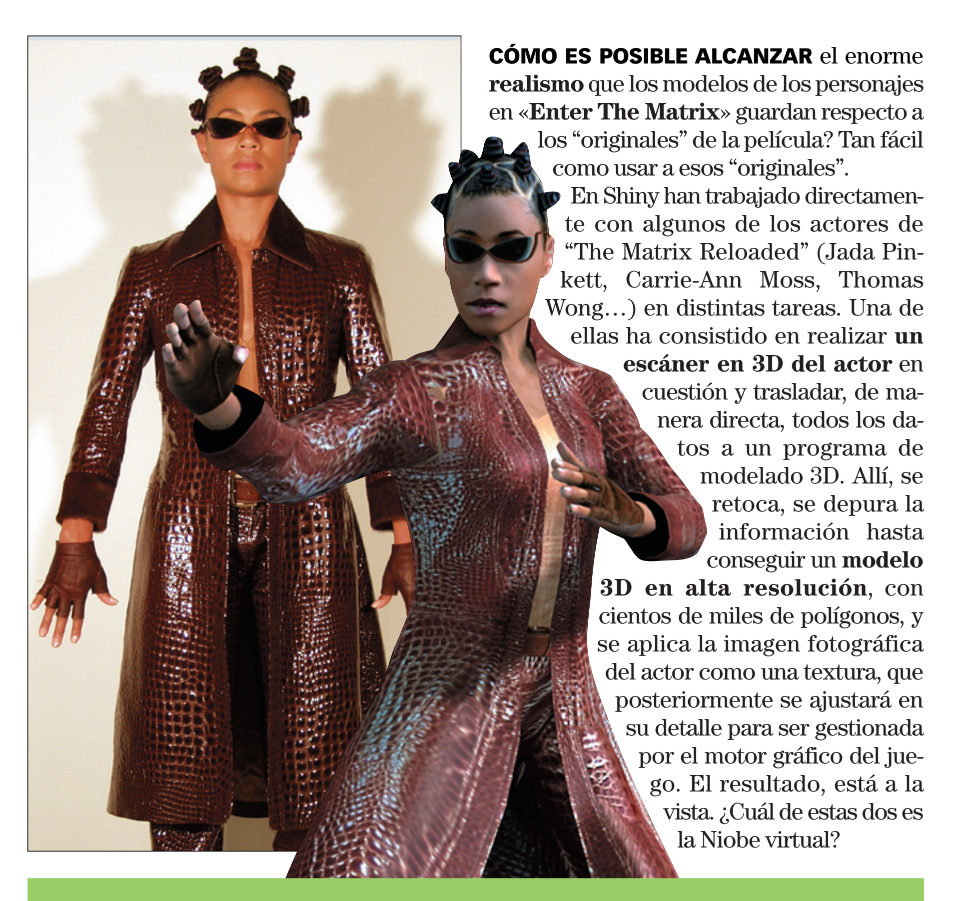


METIDOS EN HOLLYWOOD

Parte de las tareas de preproducción de «Enter The Matrix» han tenido un origen directo durante la fase de rodaje de las dos películas que se estrenaran este año.

Un equipo de personal de Shiny estuvo en todos y cada uno de los **decorados reales** y virtuales –bueno, dentro de los últimos no han estado, claro– grabando vídeos, tomando fotografías, datos y mediciones de los escenarios, y usando después toda esta información para **el diseño de los niveles del juego** y la creación y aplicación de texturas en los decorados del mismo. Todo este arduo proceso se ha llevado a cabo con un único objetivo: **si algo está en la película,** también deberá estar en el juego. Y la idea es que sea de forma literal, totalmente indistinguible. Un trabajo "de chinos".

DE LA PELÍCULA AL ORDENADOR

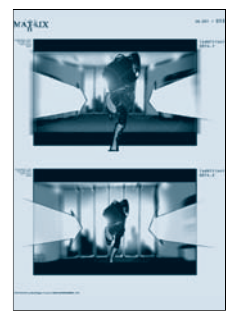


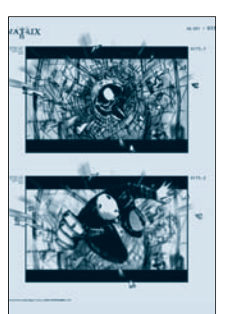
CÓMO ES POSIBLE ALCANZAR el enorme **realismo** que los modelos de los personajes en «**Enter The Matrix**» guardan respecto a los "originales" de la película? Tan fácil como usar a esos "originales".

En Shiny han trabajado directamente con algunos de los actores de "The Matrix Reloaded" (Jada Pinkett, Carrie-Ann Moss, Thomas Wong…) en distintas tareas. Una de ellas ha consistido en realizar **un escáner en 3D del actor** en cuestión y trasladar, de manera directa, todos los datos a un programa de modelado 3D. Allí, se retoca, se depura la información hasta conseguir un **modelo 3D en alta resolución**, con cientos de miles de polígonos, y se aplica la imagen fotográfica del actor como una textura, que posteriormente se ajustará en su detalle para ser gestionada por el motor gráfico del juego. El resultado, está a la vista. ¿Cuál de estas dos es la Niobe virtual?

PLANIFICACIÓN DE CINE









VIRTUALMENTE, todo «Enter the Matrix» ha sido **creado sobre papel** antes de dar el paso definitivo al ordenador y las líneas de código, el diseño 3D y los ajustes finales. Como si se tratara de **una película** (de nuevo la mano de los Wachowsky), «Enter The Matrix» ha sido **creado sobre "storyboards"**, antes de convertirse en juego. La mejor prueba la encontramos en las imágenes adjuntas, parte de la secuencia de 12 planos esbozados a mano. En **esta escena** uno de los personajes lleva a cabo una huida de los guardias que le persiguen, atravesando el cristal de una ventana. En Shiny no quisieron desvelar **el final de la secuencia**, y si el personaje lograba su objetivo. Tendremos que esperar al juego final.



TÁ HACIENDO

DESCUBRIENDO ENTER THE MATRIX





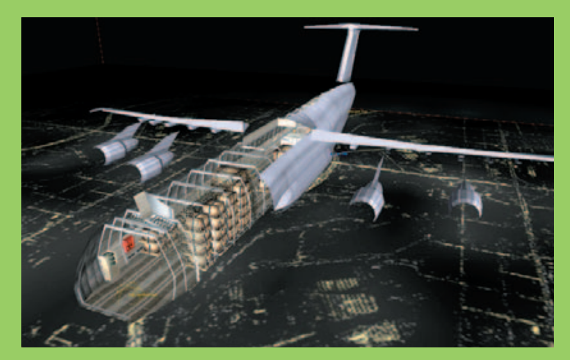
LONDRES, PRINCIPIOS DE 2003. Un selecto grupo de la **prensa europea**, en el que se incluye Micromanía, acude a Londres para que el hombre en persona, **Dave Perry**, presidente de Shiny, nos descubra **los secretos de «Enter The Matrix».** Allí, en un hotel de la capital londinense, pudimos ver parte del **"making of"** de «Enter The Matrix», charlamos con Dave Perry sobre el juego y algunos (que no todos) de sus secretos de desarrollo e intimidades de la acción del juego. Y también **jugar con la primera versión existente** de «Enter The Matrix», en sus versiones PC, PS2 y Xbox. Todo está en estas páginas, y ahora que ya sabes parte de los secretos de "Matrix", vigila que no haya ningún agente cerca de ti...

EL "ENGAÑO" DE MATRIX

"MATRIX" ES UN SISTEMA virtual que reproduce un mundo real. Engaña a los seres humanos, convertidos en "pilas" (Morfeo dixit), para sumirlos en una esclavitud mental y sensorial. ¿Cómo lo logra? **Recreando la realidad** en sus más pequeños detalles. Así que, ¿por qué no aplicar la misma técnica para alimentar los movimientos y animaciones de los modelos 3D en «Enter the Matrix»? Sí, hablamos de la técnica de **captura de movimientos**.

El equipo de **especialistas de Hong Kong** que ha trabajado en la película se prestó a ello, junto a algunos de **los actores**. Pero aún hay más, y es que la preocupación por hacer del juego una extensión del universo cinematográfico ha llevado a que incluso las armas hayan sufrido este proceso. Aquí también han trabajado los **profesionales del cine**, con Robert "Rock" Galotti, el maestro armero de "The Matrix Reloaded" y "The Matrix Revolutions", poniendo su talento en el juego.



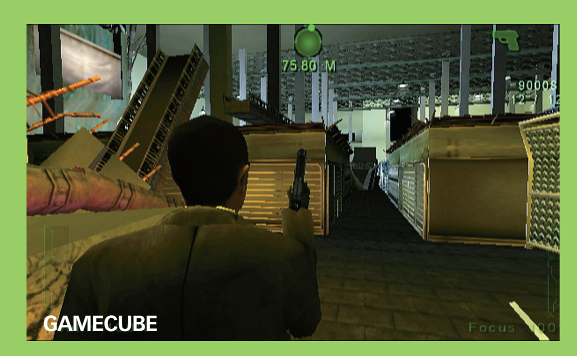


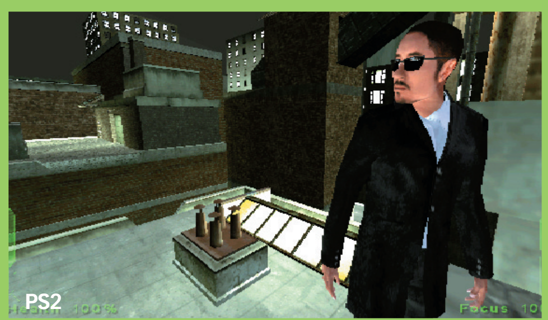




CÓMO CREAR EL UNIVERSO MATRIX

De todos es sabido que en la creación de un juego, de cualquier juego, el primer y fundamental paso a dar es el proyecto y creación de una serie de herramientas de diseño e integración de motores (gráficos, IA, física, etc.) Shiny es un estudio conocido, entre otras cosas, por su **originalidad y sentido del humor** y aunque no deja de ser una anécdora, llamar «Edward» a una herramienta, tiene su aquel. Gracias a **«Edward»** ha sido posible diseñar y crear «Enter The Matrix». Es un **potente editor** mediante el que los diseñadores de niveles pueden **integrar**, sin problemas, todo el apartado de diseño artístico (texturas, modelos, etc.) con el código fuente, y **aplicar** distintos detalles (sistemas de partículas, efectos visuales, fuentes de luz, …) en un abrir y cerrar de ojos, y **activar** los parámetros que definen a cada objeto (peso, si es o no destructible, si es susceptible de manipulación…).







PARA TODOS LOS USUARIOS

«Enter the Matrix» es un proyecto ambicioso. Tanto, que sus creadores no quieren que nadie se quede sin poder disfrutarlo, al tiempo que lo hacemos con la película.

Xbox, PS2, GameCube y PC tendrán su particular versión de «Enter The Matrix», en principio, **similar en su estructura narrativa y de acción**, en todas ellas.

Sin embargo, tras contemplar todas estas versiones, es justo afirmar que **la mejor**, sin duda, **es la de PC**.

La versión para compatibles del juego de Shiny no sólo sobresale en el **apartado técnico**, con texturas fantásticas, posibilidad de aprovechar las tarjetas gráficas de última generación en multitud de detalles visuales, y una mayor resolución, sino que ha sido perfectamente adaptada en su acción, mediante un diseño del **interfaz de usuario** realmente logrado.

Shiny ha tomado como punto de partida el sistema de control típico de un **juego de acción 3D** en primera persona, con pocas teclas y combinación ideal de ratón y teclado, y han sido capaces de exprimir el sistema de combos, de lucha con armas, de conducción, etc.

En todo caso, no se puede hablar de que las versiones de consola sean menores. Nadie se va a quedar sin su "Matrix", para **esta primavera**.

UNA NARRACIÓN REPLETA DE SORPRESAS

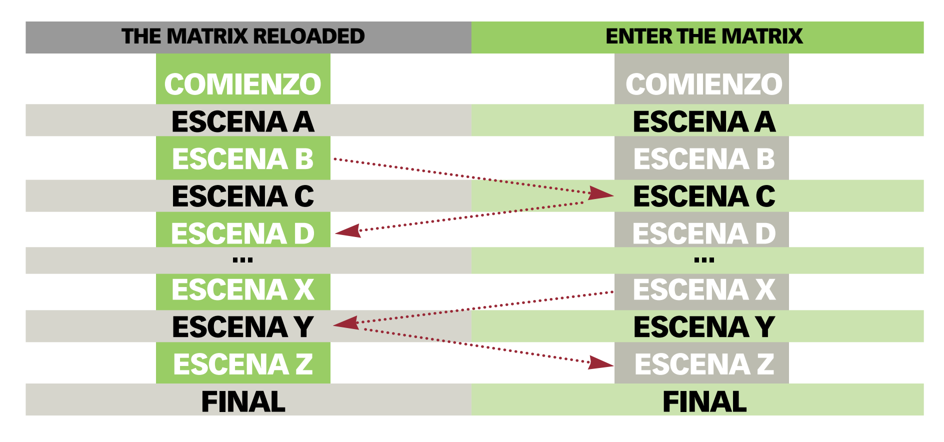
ESTE SENCILLO E INOCENTE esquema de cómo se desarrolla **la narración y el guión** de «Enter The Matrix», en comparación con el de "The Matrix Reloaded", da una idea de cómo los Wachowsky han querido plasmar su peculiar **visión del universo "Matrix"** en un plano que va más allá de la singularidad de los campos de **cine y videojuego**, considerados de forma independiente.

Por primera vez, juego y película, en el caso de una adaptación de la gran pantalla al mundo del ocio electrónico, **corren de forma paralela en sus guiones**, presentando historias diferentes pero, con un sutil detalle que se revela importantísimo. Para saber todos los secretos de "The Matrix Reloaded" y atar algunos cabos que pueden quedar sueltos durante su visionado, **HABRÁ QUE JUGAR** a «Enter The Matrix».

En algunos momentos, **el guión se entrecruza entre juego y película**, y ciertos detalles de la película sólo tendrán sentido una vez se haya jugado al juego, y viceversa, conjuntando experiencias de forma inaudita.

Esta estructura narrativa es **totalmente inédita**, no sólo por la dificultad que conlleva sino porque, hasta la fecha, ningún juego, ideado como **licencia de una película**, se ha puesto a la venta al mismo tiempo que se estrenaba el film, y «Enter The Matrix» estará disponible **el mismo día del estreno de la película**, en Mayo de 2003.

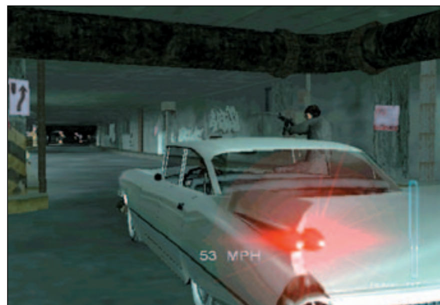
Así, nos encontraremos con que ambos, película y juego, **comienzan en el mismo lugar**, pero en situaciones diferentes, y que ambos guiones se cruzan en ciertos momentos claves de la historia global, para acabar en… bueno, Dave Perry se mostró reticente a desvelar **detalles del final** del juego que, quizá, tenga mucho que ver con el de la película. En sus palabras, lo ideal es empezar a jugar, parar poco más o menos cuando se lleve algo menos de la mitad del juego, ver la película, y continuar jugando.



THE MATRIX RELOADED	ENTER THE MATRIX
COMIENZO	COMIENZO
ESCENA A	ESCENA A
ESCENA B	ESCENA B
ESCENA C	ESCENA C
ESCENA D	ESCENA D
...	...
ESCENA X	ESCENA X
ESCENA Y	ESCENA Y
ESCENA Z	ESCENA Z
FINAL	FINAL

A TODA VELOCIDAD





«ENTER THE MATRIX» combina distintos géneros, y es curioso que uno quizá considerado "menor", como **la velocidad**, también tenga su hueco. No se trata de una simulación pero es una parte tan importante como el resto de las que componen el juego. La posibilidad de ir desde un punto de una misión a otro, **manejando un vehículo**, no sólo es factible sino imprescindible.

Llegar a un **punto clave** en un momento concreto puede ser vital, y sólo lo conseguiremos moviéndonos a toda velocidad. Además, también se darán **persecuciones** por parte del enemigo, lo que implica que habrá que **disparar mientras conducimos**. Para ello, el juego **automatiza una de las dos tareas**, y si conducimos será otro personaje el que dispare, y viceversa.



ARMAMENTO PESADO





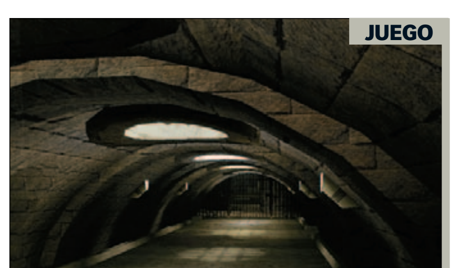


ESCENA 28, DVD "THE MATRIX".
Tanque: ¿Qué necesitáis, aparte de un milagro?
Neo: **Armas**. Muchas armas.

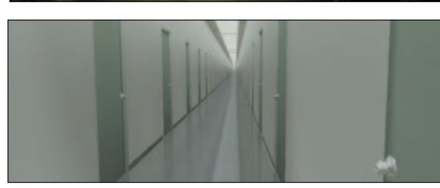
Una de las muchas inolvidables escenas de "The Matrix": Neo y Trinity preparan el rescate de Morfeo y centenares de estanterías repletas de armas pasan junto a ellos. En «Enter The Matrix» quizá no veamos una secuencia similar, pero habrá armas. **Muchas armas**.
Todas las que aparecen en el juego no sólo son **réplicas** de las que veremos en las nuevas películas, sino de **modelos reales**. Y, como en el resto de apartados, el apoyo de los responsables de las películas ha sido fundamental. Las armas fueron **escaneadas en 3D**, se han usado para las sesiones de captura de movimientos y se han trasladado a modelos 3D.

MEJOR QUE LA REALIDAD













UNA VEZ MÁS, LA CAPACIDAD de sinergía entre el equipo de "The Matrix Reloaded" y Shiny, queda patente con la **comparación, plano a plano**, de algunos escenarios que aparecen en la película y en el juego.
Hasta el más **mínimo detalle** ha sido reproducido usando para la creación de escenarios en el juego **texturas fotorrealistas** sacadas del film. La mímesis alcanzada no sólo es total en estos casos, sino que en algunos escenarios los resultados son hasta **mejores que en la película**. ¿Exagerado? Mirad el pasillo blanco de las puertas en ambas imágenes, y comparad…







«EDWARD» EN ACCIÓN

Aparentemente, los escenarios modelados para «Enter The Matrix» con la ayuda de «Edward», la herramienta de diseño e integración creada por Shiny, no parecen excesivamente espectaculares. Sin embargo, las apariencias, como bien dice el refrán, engañan. En líneas generales, el **nivel de interacción** con el entorno que mantiene «Enter The Matrix» durante su acción es espectacular. No sólo algunos escenarios pueden ser **destruidos casi por completo**, sino que, como se ha comentado con anterioridad, durante los combates cuerpo a cuerpo y **las secuencias de acción** con armamento, cualquier elemento que se encuentre cerca del personaje protagonista puede ser determinante a la hora de conceder una ventaja al jugador. Lo que, a primera vista, no se ve en «Edward» es realmente de lo más importante.
Algunos de estos escenarios, en cualquier caso, llaman la atención por su **enormidad y nivel de profundidad** que alcanzan. Uno de los escenarios preferidos de Dave Perry, según comentó durante la presentación de «Enter The Matrix», es el de **un rascacielos en construcción**, que aseguró que deparará más de una sorpresa al jugador una vez metidos en plena acción, pues las posibilidades que llega a ofrecer para los protagonistas del juego durante **los combates** son realmente enormes, y el espectáculo será digno de verse.

THE MATRIX RELOADED

Cómo será la película

¡Por fin! Después de múltiples aplazamientos y tras sortear desgracias sin par en el rodaje, las fechas ya son definitivas: "The Matrix Reloaded", segunda parte de la trilogía, se estrenará el 15 de mayo en Estados Unidos y seis días después en España.

Para arrasar en las Navidades de 2003, 7 de noviembre en USA, se ha anunciado la conclusión definitiva de la saga, "The Matrix Revolutions". Y, paralelamente, se irá dando a conocer "Animatrix", un proyecto integrado por nueve cortos de anime en los que se cuenta cómo empezó todo.

A 127 millones de dólares ha ascendido el presupuesto de "The Matrix Reloaded", que se rodó simultáneamente con la tercera parte en USA y Australia.

EFECTOS ESPECIALES

La acción se desarrolla unos meses después del final de "Matrix" y narra una historia que verá su final en "The Matrix Revolutions". Todo transcurre en apenas veinticuatro horas y se supone que en la última parte, Neo, podrá triunfar sobre Matrix y, así, liberar a los seres humanos de su alienación.

"The Matrix Reloaded" promete una catarata de los más espectaculares efectos especiales, pese a que el más llamativo de la primera parte, el llamado "efecto bala", brillará por su ausencia. A cambio, habrá de todo; una larguísima e impresionante persecución de coches, tomas con unas innovadoras cámaras capaces de filmar en cualquier ángulo y de moverse a impresionante velocidad..., y, por supuesto, peleas de variadas gamas y exhibición de artes marciales de múltiples los colores: a puñetazo limpio, con tridentes, con pistolas, con espadas, en la calle, en el aire...

Uno de los atractivos de la saga reside en sus escenas de acción, que no dan un respiro al espectador, igual que ocurre en los cómics tan amados por los Wachowski (trabajaron para la Marvel y creen que el lenguaje del cómic y el del cine es similar).



Los responsables de los efectos especiales y los especialistas han tenido mucho trabajo para dar rienda suelta a sus fantasías. Un ejemplo: en una de las peleas más llamativas en las que aparece Hugo Weaving (Agente Smith) se crearon digitalmente doce clones suyos, cuya cabeza se sustituyó en el montaje por la del actor.

MALOS Y BUENOS

Otro de los atractivos reside en los actores y personajes que se incorporan, y que aumentan la colección de malos y buenos. Se unen Jada Pinkett Smith (Niobe), Adrian y Neil Rayment (virus), dos poderosos y nuevos enemigos de los rebeldes; Monica Bellucci (Perséfone), la reina del mundo virtual, y Lambert Wilson (Meronvingian).

La "maquinaria Matrix" se ha puesto en marcha. Los más modernos han desempolvado sus trajes "cyberpunk" para estar a la última, los críticos cinematográficos afilan sus plumas y los medios de comunicación ya preparan artículos especiales con los puntos de vista de informáticos, teólogos que filosofen sobre las referencias bíblicas del filme, sociólogos y modernos augures de formato rosa (lo de las existencias paralelas da para mucho, incluso para relacionar la realidad virtual con los espíritus venidos del más allá).

Santi Erice








THE MATRIX
RELOADED
LA PELÍCULA

Galería

IMÁGENES DEL MES



Freelancer

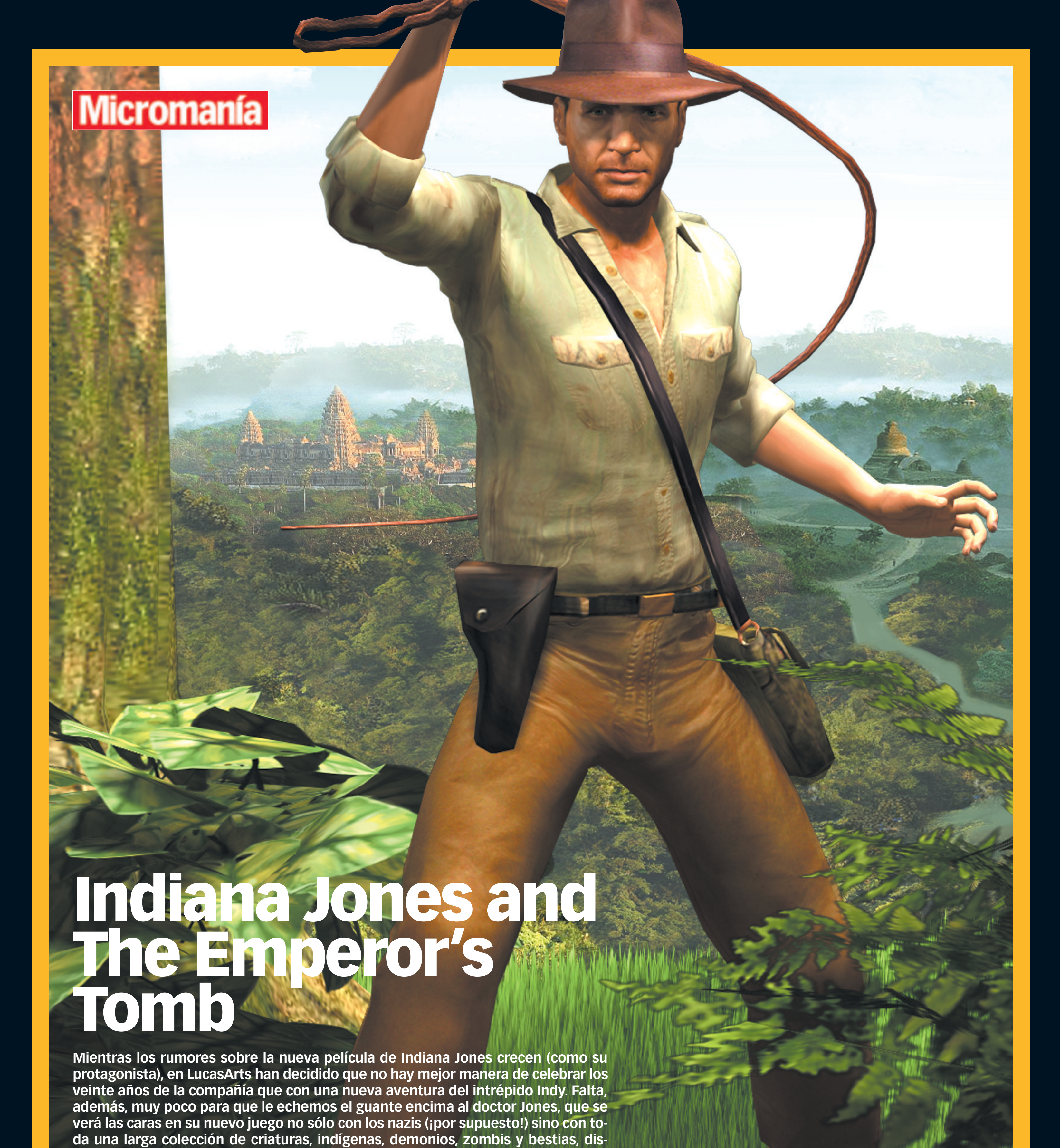
Tras muchos avatares y más de cinco años en desarrollo, el sueño que Chris Roberts persiguió, tras la fundación de Digital Anvil, parece tomar forma definitiva. «Freeelancer» recupera parte del espíritu de las epopeyas espaciales que el propio Roberts desarrolló con su serie «Wing Commander», aunque desde una perspectiva diferente. En el papel de un comerciante espacial... bueno, eh, contrabandista quizá sería más exacto, recorreremos la galaxia, entrando en combate con naves y cargueros, conociendo distintas especies y mundos, y aceptando encargos de todo tipo hasta descubrir los secretos, que son muchos, del universo conocido. Los que echaban de menos un clásico como «Elite», parece que en «Freelancer» encontrarán la respuesta a sus oraciones.



Enter The Matrix

Es, sin duda, uno de los juegos que más en secreto se han llevado durante su desarrollo, desde hace años. Pero finalmente, Shiny e Infogrames han descubierto su particular visión de "The Matrix". Con las dos nuevas películas, que cierran la trilogía, dispuestas para su estreno en el presente año, «Enter the Matrix» pretende desmarcarse, en parte, de la pantalla grande, presentando una historia que trascurre de manera paralela al guión de "The Matrix Reloaded". El título de Shiny intenta combinar, de forma magistral, el espíritu de las películas de los Wachowsky con distintos géneros (lucha, velocidad, aventura...) ofreciendo, quizá, un nuevo estilo de hacer juegos, donde la apabullante tecnología se pone siempre al servicio de la historia, para ofrecer un producto innovador y atractivo. ¿Quieres tomar la píldora roja?

Micromanía



Indiana Jones and The Emperor's Tomb

Mientras los rumores sobre la nueva película de Indiana Jones crecen (como su protagonista), en LucasArts han decidido que no hay mejor manera de celebrar los veinte años de la compañía que con una nueva aventura del intrépido Indy. Falta, además, muy poco para que le echemos el guante encima al doctor Jones, que se verá las caras en su nuevo juego no sólo con los nazis (¡por supuesto!) sino con toda una larga colección de criaturas, indígenas, demonios, zombis y bestias, dispuestas a impedirle que descubra todos los secretos de cierta tumba, capaces de cambiar el curso de la Historia.



Warcraft III The Frozen Throne

Uno de los juegos más aclamados del pasado año ya tiene, oficialmente, en desarrollo su primera expansión. «The Frozen Throne» pretende ampliar las posibilidades de «Warcraft III» con nuevos héroes, unidades y estrategias a disposición del jugador. Incluso, incorpora novedades en el apartado del interfaz (como las colas en los comandos de construcción). Podremos contratar héroes neutrales, como mercenarios, capaces de aportar insospechados estilos de juego, y un sinfín de posibilidades que empezarán a vislumbrarse con las primeras betas públicas de prueba, que Blizzard tiene pensado poner a disposición de los jugadores.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

¿Con qué me quedo?

Este es uno de esos meses en que después de estar esperando lleno de nervios a que llegaran varios de los juegos que más estaba deseando, van y aparecen todos de golpe. «Unreal II», «Splinter Cell» y «Praetorians». Y ahora, la cuestión es: ¿con qué me quedo? ¿Me tiro por la vertiente compulsiva y me juego uno tras otro? Quizá sea un poco "romático" pero, la verdad sea dicha, ya que Pyro no me ha defraudado nunca y que «Praetorians» es español, pues vamos a disfrutarlo como se merece. Porque, además, es uno de los juegos que más van a dar que hablar en los próximos meses. Eso, lo tengo muy claro.

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

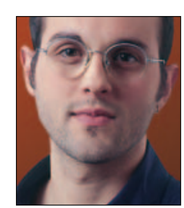
Review
Black & White
Creature
¿A qué jugamos

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Unreal II, Freedom, Grand Theft Auto III y Jedi Knight II.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Freedom Force, Praetorians, American Conquest.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Splinter Cell.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Grand Theft Auto III, Praetorians.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Battlefield 1942: Road to Rome, IGI 2: Covert Strike, Mafia.

LA CUESTIÓN DEL MES
¿Cuál de los tres bandos es mejor para jugar a «Praetorians», bárbaros, romanos o egipcios?

- Nacho Cuezva: Los romanos, el juego gira en torno a ellos, los otros no interesan.
- Jorge Portillo: Se necesita saber de estrategia para sacar partido a los romanos.
- Juan Antonio Pascual: Con los egipcios, mi enemigo no sabe muy bien contra qué lucha.
- Gabriel Pérez-Ayala: Aunque exigen más orden y control los romanos son superiores.
- Jacobo Martínez: Los bárbaros son la esencia del caos, la esencia de la guerra.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

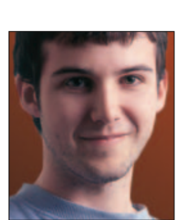


SÍ nos gusta

- Disfrutar con y de «Praetorians», y constatar que Pyro, una vez más, lo ha vuelto a hacer. ¿Cuál es su secreto?
- Que «Splinter Cell» haya llegado y demostrado que en PC es mejor incluso que en Xbox.
- Que la espera haya merecido la pena y, sin ser ninguna revolución, «Unreal II» sea tan bueno.
- Que otro deseado, como «IGI 2», por fin haya dado la cara. Y que sea tan adictivo.
- Que Relic siga al pie del cañón, con el divertido «Impossible Creatures».

NO nos gusta

- Que a estas alturas de la vida nos digan que «Monopoly» es una novedad, aunque se llame «New Edition».
- Que «Road to Rome» siga adoleciendo de lo mismo que su predecesor. Ese juego individual...
- Ser tan negados para entender el fútbol americano. No sacar provecho a «Madden 2003» es un pecado.
- Que, salvando a «Praetorians», los mejores juegos del mes tengan unos requisitos tan altos.
- Pensar que vamos a tener que esperar hasta Mayo para echarle el guante a «Enter The Matrix».



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Praetorians, Civilization III.

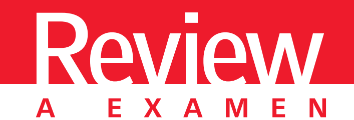
Los bárbaros porque, aun en menor número, son más rápidos y letales.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: NBA Live 2003, F1 2002, Moto GP.

Los egipcios. Me gusta la fe que el faraón inspira a los suyos.

Índice de contenidos





Praetorians

La estrategia del César

El juego español más esperado de los últimos tiempos ya está aquí, y el resultado es de lo más satisfactorio. La estrategia y la ambientación en el Imperio Romano se combinan aportando un sensacional sistema de juego.

A diferencia de lo que sucedió con sus anteriores juegos –los títulos de la popular serie «Commandos»–, con «Praetorians», la compañía española Pyro no ha inventado nada nuevo ni ha introducido ninguna novedad significativa en un género. Por el contrario, el verdadero mérito de este juego radica en tomar elementos ya contrastados en múltiples juegos para combinarlos, de manera acertada, en un producto con una realización impecable y que, sobre todo, resulta tremendamente jugable y divertido.

Guerra relámpago

La ambientación de «Praetorians» nos sitúa en la época de Julio César, más concretamente, en las campañas que el emperador emprendió para conquistar las Galias. La principal característica de su sistema de juego es su agilidad, y es

La referencia

EMPIRE EARTH

- **En «Praetorians» no hay gestión de recursos, no se construyen estructuras ni edificios.**
- **«Praetorians» está centrado en un período muy concreto y posee menos tipos de unidades.**
- **El motor gráfico de «Praetorians» es más moderno que el de «Empire Earth» y sigue la acción mucho más de cerca.**



La necesidad ineludible de defender los puentes aumenta el carácter estratégico del juego.



En las batallas, las diferencias entre las tres civilizaciones están muy bien reproducidas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 440 64MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual, textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Pyro Studios** ▶Compañía: **Eidos Interactive** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **28/02/2003** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** (*7.479 Ptas.*) ▶Página Web: ***praetorians.pyrostudios.com*** Incluye amplia descripción del juego, pantallas, vídeos e imágenes de fondo de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Misiones de la campaña: **24** ▶Civilizaciones disponibles: **3** ▶Mapas multijugador: **16** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB (1024x768), compatible DirectX 8.1** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

■ El interfaz y el sistema de menús utilizado son el estándar del género, lo que hace al juego inmediatamente accesible para cualquier aficionado.

■ El campo de visión permite controlar muchas unidades simultáneamente.

■ Poder ocultar las barras de menús facilita el control de la acción.

Tres bandos en equilibrio





LOS ROMANOS son la más organizada de las tres naciones. Sus ejércitos utilizan la fuerza de sus formaciones para imponerse a sus enemigos, y aunque sus unidades no son tan poderosas como otras, suplen esta carencia con la superioridad numérica.

LOS BÁRBAROS galos representan el poder del caos frente al orden de Roma. Sus unidades son más fuertes, aunque aparecen en menor número, y se desenvuelven con mayor rapidez en cualquier tipo de terreno. Son ideales para realizar una guerra de guerrillas, haciendo de la sorpresa un arma.

LOS EGIPCIOS recurren a los ocultos conocimientos de su religión para conseguir extrañas habilidades con las que potenciar la fuerza de sus ejércitos. La fe ciega de sus unidades en su faraón les confiere además una resistencia sobrehumana.

LA AGILIDAD DE SU SISTEMA DE JUEGO HACE QUE «PRAETORIANS» SEA UNO DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS EMOCIONANTES Y RÁPIDOS QUE EL GÉNERO HA DADO NUNCA

que los chicos de Pyro han pretendido en todo momento hacer un juego rápido y entretenido. Para ello, se ha huido de las convenciones del género y han eliminado totalmente dos de los aspectos que más ralentizan la acción: la recolección de recursos y la construcción de estructuras y edificios.
En «Praetorians», lo único que hemos de hacer es conquistar aldeas que a su vez nos proporcionan automáticamente una cierta cantidad hombres para que los convirtamos en diferentes tipos de unidades. Existe un límite máximo al número de unidades en cada partida y un interesante sistema por el cuál sólo podemos crear las unidades más poderosas empleando puntos de honor que, obtenemos ganando combates. Además, se le ha otorgado un énfasis especial en los bonos de unas unidades contra otras (los lanceros contra la caballería, por ejemplo).
Con estos ingredientes, lo que nos queda es un juego rápido, frenético en ocasiones, pero en el que prima la habilidad estratégica por encima de otras aptitudes, como la rapidez de reflejos o la destreza con el ratón. Hay que destacar, eso sí, que el sistema está también perfectamente equilibrado, algo bastante meritorio si consideramos que las naciones incluidas en el juego, los romanos, los egipcios y los bárbaros, poseen cada una sus propias unidades.

Rigor histórico

Otro de los rasgos interesantes de «Praetorians» es su magnífica ambientación. El diseño de las unidades, el argumento de la propia campaña y los diálogos tienen un tinte histórico que resulta muy realista y que aportan profundidad. Eso sí, la ambientación no está, en ningún momento, por encima de la jugabilidad. ►►

Todos los elementos del escenario están perfectamente modelados en 3D.

Los efectos visuales, como el del fuego, poseen una impecable calidad y grado de detalle.

En el combate a cubierto de los árboles se utiliza un sistema práctico aunque no muy estético.

Mejor en compañia



EL MODO MULTIJUGADOR de «Praetorians» ofrece una experiencia de juego a la altura de pocos títulos de su género. Las particularidades de su sistema de juego permiten partidas rápidas e intensas en las que lo único importante es la habilidad estratégica. Sin embargo, los 16 mapas incluidos resultan escasos, teniendo en cuenta que están repartidos entre varios tamaños.

FUNCIONES ESPECIALES, como la de revelar nuestra posición a los otros jugadores si nuestras fuerzas están en evidente inferioridad entre otras, están diseñadas para asegurar que ninguna partida durará ni un minuto más de lo necesario.

«PRAETORIANS» POSEE UNA CALIDAD GRÁFICA ENVIDIABLE PERO, CONTRA LO QUE CABRÍA ESPERAR, NO REQUIERE UN PC DE ELEVADAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

En cuanto a su contenido, el juego incluye una única campaña individual, pero tanto su extensión, de más de 20 de misiones, como su complejidad, que supone un desafío incluso en el menor de los tres niveles de dificultad, garantizan una gran cantidad de horas de diversión. Además hemos de contar con que el juego incluye también 16 mapas adicionales, que pueden emplearse en un modo individual de escaramuzas o en el modo multijugador, para hasta ocho oponentes.

Para todos los públicos

En el apartado técnico, «Praetorians» posee un esmerado entorno gráfico 3D. Tanto el nivel de detalle alcanzado en el modelado de los objetos como la correcta utilización de las texturas consiguen un notable realismo. Además, los efectos visuales, tales como el fuego, la lluvia o la nieve, contribuyen con su calidad a acrecentar aún más el impacto visual del juego. No obstante, el principal mérito de su motor gráfico no es el grado de detalle que es capaz de desplegar, sino la lograda relación que alcanza entre calidad y fluidez.

Hay que resaltar la excelente manera en que se ha conseguido que el jugador pueda interactuar con el escenario en todo momento. Ya sea ocultándose en la espesura vegetal, o detectando la presencia del enemigo por el vuelo de los pájaros, el escenario es un elemento decisivo a la hora de planificar nuestra estrategia. Desgraciadamente, el sistema de cámaras no es del todo



Una de romanos

LA SECUENCIAS de vídeo que salpican el desarrollo de la campaña poseen tal calidad que sólo puede describirse como "cinematográfica". Un adjetivo que también podríamos aplicar a la impresionante música del juego, en la que incluso han participado un grupo de 22 voces del Coro de los Jerónimos de Madrid, o al realismo de los efectos de sonido.

LOS ACTORES de doblaje elegidos para el juego, no obstante, no acaban de resultar todo lo convincentes que debieran por no estar acordes con el tono épico que se le supone a «Praetorians». Resulta, si no preocupante, sí al menos lamentable, que en uno de los mejores juegos españoles de todos los tiempos, los diálogos no hayan sido grabados con mayor esmero.



■ Al no poder girar la cámara no es fácil visualizar el relieve del escenario.

■ Las ambientaciones van desde los bosques nevados hasta el desierto.



■ El límite al número de unidades hace difícil ganar con un sólo ataque masivo.



■ Se ha alcanzado un perfecto equilibrio entre cada tipo de unidades.

correcto, la imposibilidad de girar la cámara origina que, a veces, sea difícil percibir el relieve del terreno, un aspecto fundamental en un juego de estrategia.

El tradicional problema del campo de visión, en cambio, se ha solucionado con bastante acierto. La cámara puede adoptar tres perspectivas de distinto rango de visión y podemos variar la distancia general de la cámara, lo que nos permite controlar una cantidad de terreno más que suficiente. El único inconveniente en este aspecto es que, para cambiar la perspectiva de cámara, debemos acceder al menú de opciones. El resto del interfaz, por suerte, es bastante amigable y respeta la mayoría de los estándares típicos del género, como la selección de grupos o las órdenes asignadas con el clic del botón derecho. Se hubiera agradecido, eso sí, algo más de ayuda, para explicar algunas funciones exclusivas del juego que no quedan demasiado claras.

Aun así, considerando problemas menores aparte, no cabe duda de que «Praetorians» es uno de los mejores juegos jamás realizados en nuestro país y que, a pesar de las dificultades que implicaba la empresa, ha conseguido situarse a la altura de las expectativas previamente generadas. Es recomendable para cualquier jugador de PC y simplemente imprescindible para todo aquel que se considere aficionado a la estrategia.

J.P.V.

■ **ALTERNATIVAS**

IMPERIUM
El planteamiento es prácticamente idéntico, pero lo resuelve con un motor 2D y combates multitudinarios.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 80

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Su aproximación a la estrategia es parecida, pero en «Medieval» los ejércitos son mucho más numerosos.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Estrategia de la mejor, concentrada en el combate, sin más adornos.

LO BUENO:
- ▲ La ausencia de recursos posibilita un ritmo de juego frenético.
- ▲ La ambientación "a la romana" está perfectamente conseguida.
- ▲ La interacción con cada elemento del escenario es magistral.

LO MALO:
- ▼ No introduce ningún elemento innovador en el género.
- ▼ Las opciones de cámara resultan algo limitadas.

MODO INDIVIDUAL
95

MODO MULTIJUGADOR
97

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual es excelente, **el multijugador es aún mejor.**

SOLO:
Lo mejor: El combate en campaña y su apasionante argumento.
Lo peor: Contra máquina resulta demasiado duro.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: En la lucha sólo interviene la estrategia.
Lo peor: 16 mapas resultan un tanto escasos para un juego tan bueno.

Splinter Cell

Acción táctica con pedigrí

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

«Splinter Cell» irrumpe en el panorama para alzarse como el más brillante título de acción táctica. Viene avalado por una realización técnica muy ambiciosa, que se traduce en un impresionante realismo audiovisual pero...¿A qué precio?

Para concluir el desarrollo de «Splinter Cell» Ubi Soft ha puesto un esmerado esfuerzo de realización técnica al servicio del realismo y de la espectacularidad. Pero la verdadera innovación de este juego consiste en brindarnos un complejo entorno, para el que debemos de medir cada acción con mucho cuidado, si queremos sobrevivir.

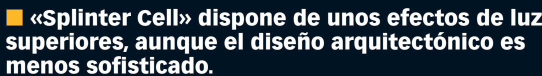
El Eje del Mal

«Splinter Cell» nos pone en el pellejo del agente Sam Fisher, miembro de una subagencia ultrasecreta llamada "Third Echelon". Oficialmente, ni "Third Echelon" ni Sam Fisher existen; si es descubierto, sus superiores negarán conocerlo. No es extraño que haya desarrollado una extraordinaria habilidad para pasar desapercibido. Comenzará su misión rescatando a un agente infiltrado en el gobierno de Georgia, pero pronto se en-

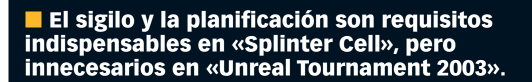
La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003

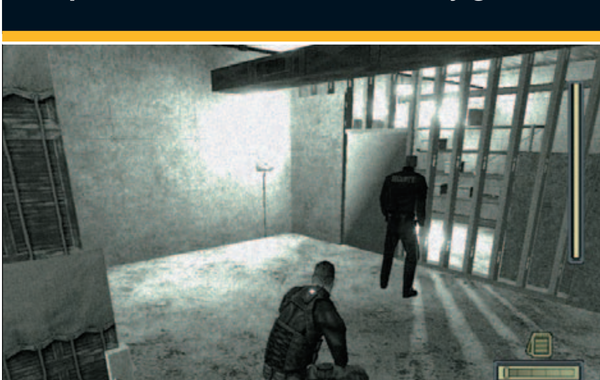




- **«Splinter Cell» dispone de unos efectos de luz superiores, aunque el diseño arquitectónico es menos sofisticado.**



- **El sigilo y la planificación son requisitos indispensables en «Splinter Cell», pero innecesarios en «Unreal Tournament 2003».**
- **«Splinter Cell» carece de modo multijugador.**



Con la visión nocturna, hay que cuidadarse de las fuentes de luz directa que pueden deslumbrarnos.



Inmovilizar a los guardias e interrogarlos es un modo de obtener los códigos que abren las puertas.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2.4 GHz, AMD Athlon a 1.6 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Arcade táctico** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, textos y voces) ▶Edad Recomendada (ADESE):**+16** ▶Estudio: **Ubi Soft Canadá** ▶Editor: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft España** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Febrero 2003** ▶PVP Recomendado:**44,95 euros** *(7.479 Ptas.)* ▶Página web: ***www.splintercell.com*** En español. Fotos, demo, descripción del juego y foros de ayuda. Visita interesante para contactar con otros jugadores.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **9** ▶Modos de juego: **1** ▶Número de personajes: **Decenas** ▶Número de ambientes: **8** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No.** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 o superior, Radeon y Parhelia.**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1.5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2.1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti, 64 MB** ▶Modem: **No**





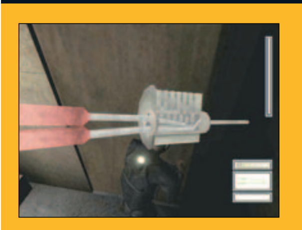
El doblaje al castellano está muy cuidado. Los diálogos se desarrollan con fluidez aportando un grado de dramatismo que ayuda a sumergirse en la trama.



Las cámaras bala pueden usar zoom, la vista nocturna e incluso la térmica.

Los escáneres de retina, exigen "tomar prestados" los ojos del enemigo.

El inspector Gadget





LA GANZÚA es el artilugio más original del juego. Para abrir una puerta, hay que introducirla en la cerradura y, con ayuda de los cursores del teclado, presionar las cuencas del cerrojo hacia arriba en varias ocasiones, hasta que la puerta se abra.

LAS CÁMARAS BALA son espectaculares. El modelo estándar no es muy útil, ya que su ángulo de visión es limitado. Sin embargo, la versión fulminante atrae al enemigo con pitidos y lo inmoviliza con gas paralizante, lástima que es de un sólo uso.

EL ARMAMENTO de Sam Fisher no es abundante, pero tampoco lo necesita. La pistola Five 7 se usa para cegar cámaras de seguridad o lanzar artilugios: micrófonos, o anillos aturdidores. En plena refriega, el rifle semiautomático SC-20K resulta demoledor contra enemigos dispersos.

LA INTERACCIÓN CON EQUIPO Y ARSENAL APORTA UNA AMPLIA DIVERSIDAD DE FORMAS CON QUE RESOLVER CADA SITUACIÓN Y OFRECE UN CONSTANTE Y ADICTIVO DESAFÍO

contrará metido en una trama político-militar que implica a la CIA, al gobierno chino, y a terroristas rusos. Las misiones son variadas: infiltrarse, secuestrar, liberar, hackear ordenadores o espiar, entre otras. La historia es poco original, pero engancha y hace que te apetece saber el desenlace.

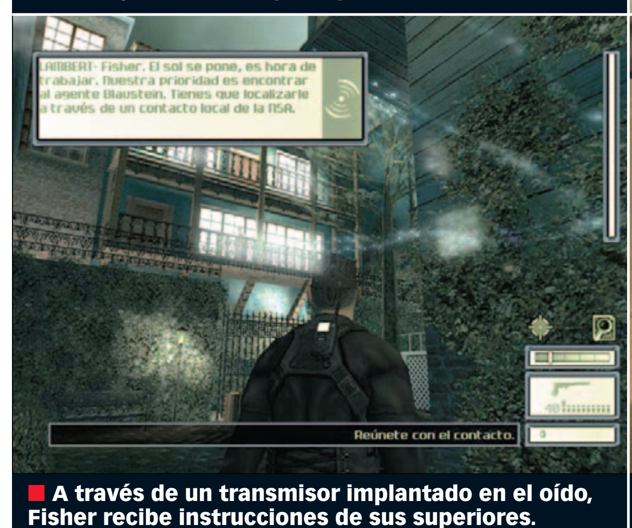
Para salvar al mundo, Fisher tendrá que aprovechar tres ventajas: su capacidad para esconderse en las sombras, sus movimientos evasivos, y sus "juguetitos" militares. No es la primera vez que un juego desarrolla estas tres facetas pero, y es precisamente aquí donde radica el mito de «Splinter Cell». En todas ellas se aportan novedades jugables, así como espectaculares avances técnicos.

Sólo para tus ojos

Este título sigue la máxima de Tom Clancy "una sola bala mata", por lo que la única forma de sobrevivir es esconderse en las sombras y esquivar o noquear a los enemigos. Los juegos de luces y sombras juegan un papel vital. No hablamos de encender/apagar la luz. En «Splinter Cell» tanto la iluminación como la oscuridad tienen distintos niveles de intensidad, de manera que un foco de neón no alumbrará igual que un rayo de sol, afectando a la visibilidad de los enemigos de distinta forma. Fisher dispone de un sensor que indica la luz que recibe: a partir de cierto nivel, será visible al enemigo. Éste también dispone de un cono de sonido, así que cualquier ruido sospechoso les llevará a investigar su fuente. Nuestro agente deberá arrastrarse por las sombras, o crearlas disparando a las lámparas, para evitar las cámaras de seguridad. Entonces podrá activar la visión nocturna o térmica –ambos efectos gráficos te dejan con la ►►



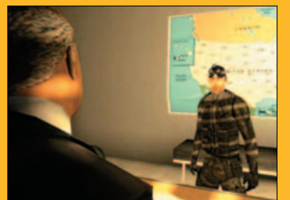
Si noqueas a un guarda, tendrás que cargarlo al hombro y esconderlo, para que no llame la atención.



A través de un transmisor implantado en el oído, Fisher recibe instrucciones de sus superiores.

Muchas misiones transcurren en los tejados, así que tendrás que hacer rapel para bajar del edificio...

Luces, cámara...¡Acción!





LA ILUMINACIÓN DE LOS ESCENARIOS no es una simple variable "apagado/encendido": la intensidad cambiante y la naturaleza de la luz se refleja, de forma gradual, en la probabilidad de que Sam Fisher sea descubierto por el enemigo. Las sombras proyectadas sobre las peredes son esenciales, y nos alertan de la presencia de un enemigo.

LOS EFECTOS TÉRMICOS son escalofriantes: si los focos de luz superan la capacidad sensitiva de las gafas Sam queda cegado. Las distintas emisiones calóricas de los órganos humanos (el corazón, el estómago) palpitan según la posición del cuerpo. todo ello, sin afectar a la fluidez del juego.

EL SIGILO Y LA FURTIVIDAD REQUERIDOS ESTÁN REPRESENTADOS CON EL MÁXIMO REALISMO. ES TAN NECESARIO OCULTARSE COMO NO DEJAR PRUEBAS DE NUESTRA PRESENCIA

boca abierta– y aprovechar la ventaja, mientras el enemigo camina a ciegas. El detalle gráfico de los decorados y el modelado de los personajes también mantienen un gran nivel, a costa de un alto precio: requiere una tarjeta gráfica con GeForce 3 o equivalente con 64 Megas. Con una placa con 32 Megas sólo se puede jugar a 640x480 con un mínimo de efectos especiales. Para obtener una suavidad aceptable la CPU debe superar 1 Ghz. Estos requisitos nos parecen muy altos y desvelan una conversión "demasiado directa" y no demasiado optimizada de la consola. Es cierto que limitando el detalle gráfico aumenta la fluidez, pero lógicamente a costa de perder espectacularidad.

En el aspecto sonoro, hay que destacar el impactante efecto surround del sonido 5.1, si dispones de una tarjeta compatible EAX, y la inquietante música que cambia de ritmo en función de lo que ocurra en pantalla.

Todo bajo control

Cuando Sam Fisher tiene que moverse a plena luz, recurre a sus movimientos para pasar inadvertido. Además de agacharse, andar de cuclillas, saltar o colgarse de un saliente, puede escalar tuberías, hacer rapel, golpear por la espalda al enemigo y cargarlo al hombro, agarrarlo por el cuello para interrogarlo y usarlo de escudo humano, e incluso llevarlo a la fuerza hasta los escáneres de retina, para abrir un acceso restringido.



Mi enemigo y yo

LOS SOLDADOS y terroristas rusos, chinos, y americanos tienen capacidad para coordinarse entre sí: si uno patrulla, el otro vigila su espalda; si uno realiza un movimiento brusco, el otro acude a ver qué ocurre. Por eso nunca hay que centrarse exclusivamente en un enemigo, y es necesario planear estrategias para engañar y abatir a varios de una sóla vez.

LOS MOVIMIENTOS para evitar el combate son muy numerosos. El más espectacular: quedar suspendido entre dos paredes de un pasillo estrecho, pero no es muy útil salvo en lugares oscuros. Es vital actuar como el propio Spiderman: muchas veces el camino más sencillo transcurre por una viga en el techo, o haciendo rapel sobre una pared azotada por la lluvia.





Mientras disparas no puedes moverte, y además el pulso te tiembla.



Encontraremos extraños aliados que pueden no ser lo que parecen...



La información relevante, previa a la misión, queda anotada en un PDA.



Sam puede apalancarse con las piernas en los pasillos estrechos.

Además contamos una colección de útiles “gadgets”: ganzúas, cámaras-bala que disparamos para espiar cualquier lugar; cable óptico para espiar a través de las puertas; señuelos que emiten pitidos para distraer al enemigo, y varios más hasta completar una larga lista. Ubi Soft ha implementado una interfaz muy intuitiva, salvo en el menú de inventario, algo engorroso de utilizar al tener que dejar la tecla apretada mientras se selecciona el objeto con el ratón. Curiosamente, pese a tratarse de un juego que procede de su versión en Xbox, no soporta periféricos. Pero, para ser sinceros, la combinación de teclado y ratón permite un control más preciso que el propio mando de la consola, sobre todo a la hora de apuntar.

Equilibrado y abierto

El punto clave de «Splinter Cell» radica en la maestría con que se han conjugado los tres tipos de desarrollo –sigilo, movimientos y artilugios– para que sea el jugador el que decida cual utilizar. Estamos ante un juego abierto, en donde casi todas las situaciones pueden resolverse de varias formas distintas. Este es un arma de doble filo, pues en ocasiones no sabes muy bien a dónde ir, o terminas usando el método del “ensayo y error” hasta que haces saltar un “resorte” con el que se activa un determinado comportamiento del enemigo, o un avance en la trama.

En todo caso, aunque el número de misiones –nueve–, se nos antoja algo escaso, y los requisitos para disfrutar del juego en plenitud son muy elevados, se trata de un título de una calidad incuestionable, el primero de una generación que, con«Unreal 2» y «Doom 3» a la vuelta de la esquina, augura una muy próxima renovación de nuestras tarjetas gráficas.... Nos tememos que es hora de ponerse a ahorrar...

J.A.P.

■ **ALTERNATIVAS**

HITMAN 2
También debes emplear el sigilo, pero tienes la opción de cargarte a todos a tiro limpio para avanzar.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 85

I.G.I. 2: Covert Strike
Comparte un planteamiento muy similar, pero otorga más importancia al arsenal y menos a la tecnología.
▶Comentado en 98 ▶Puntuación: 87

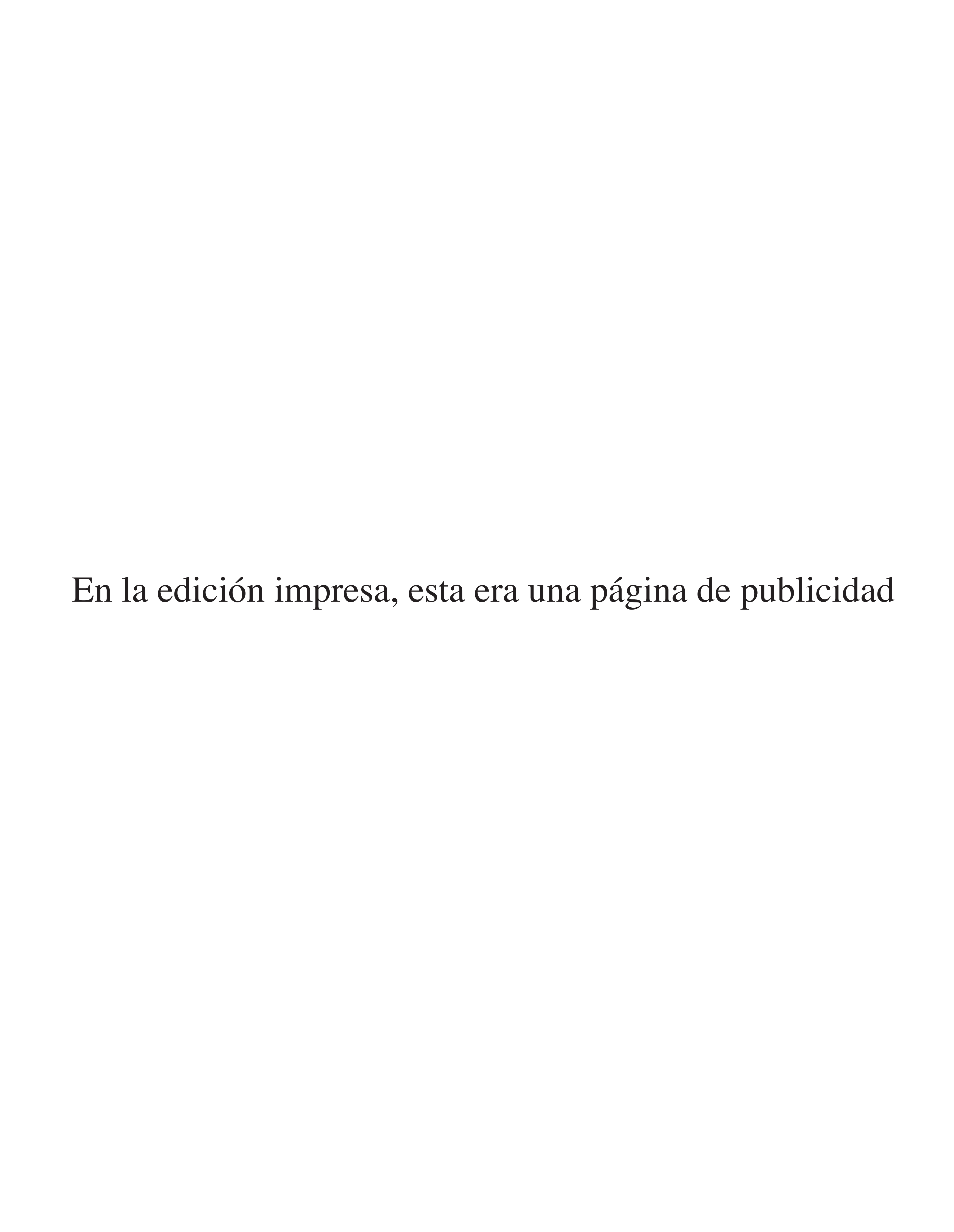
Toma nota

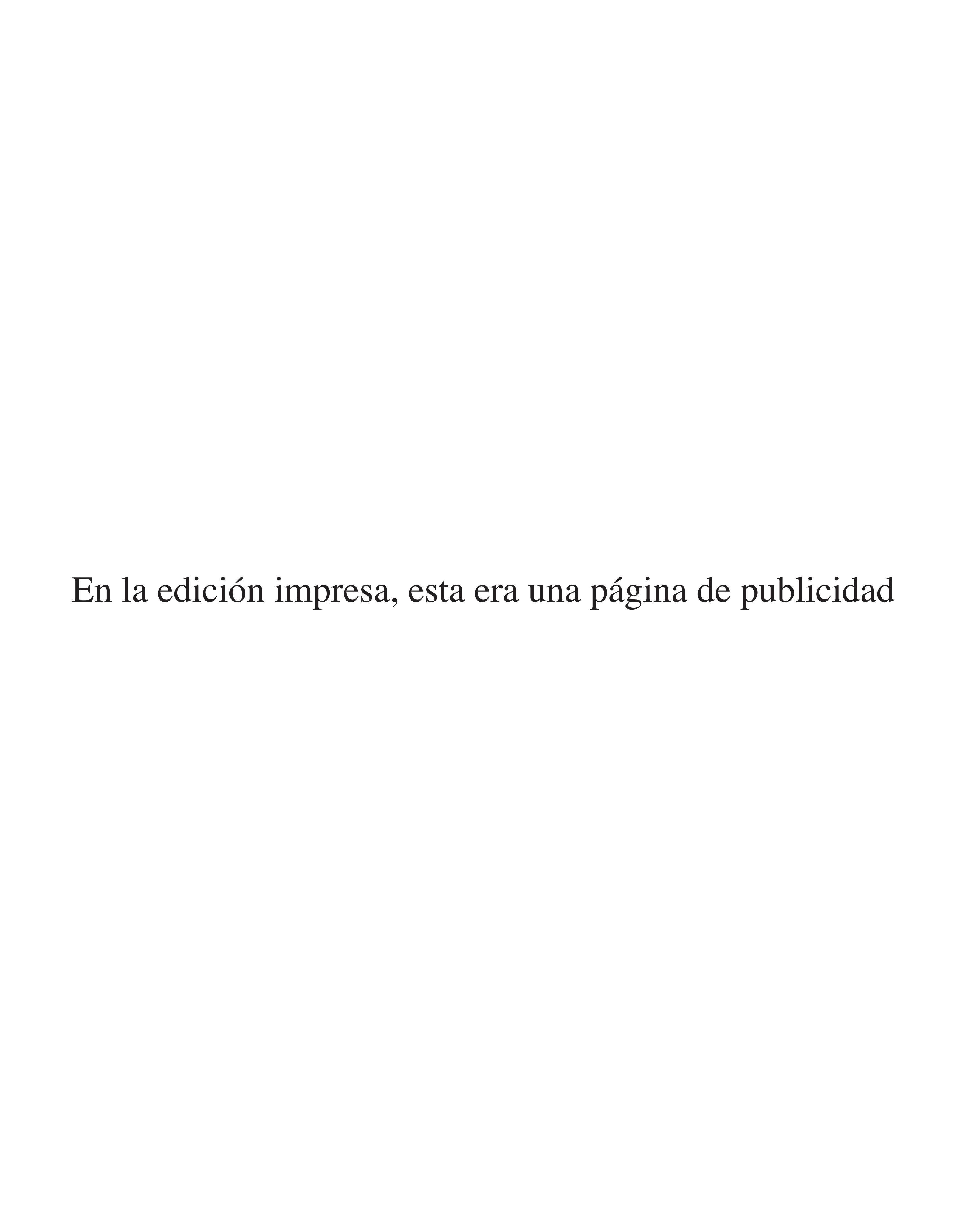
Explosiva mezcla de realismo y jugabilidad que engancha sin remedio.

LO BUENO:
- Increíbles efectos de luz.
- Diversidad en las formas de superar los obstáculos.
- El realismo en las condiciones necesarias para mantenerse oculto.

LO MALO:
- Los requisitos técnicos son demasiado elevados.
- Interfaz mejorable en el acceso a los objetos del inventario.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
95	NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO DEL MES Micromanía

Unreal II The Awakening

Nace un clásico

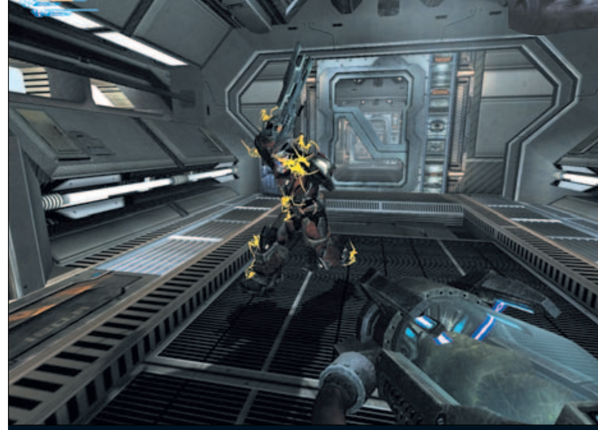
Acción sólida, momentos angustiosos y divertidos, un gran secreto y tecnología gráfica de vanguardia dan paso a un juego que, sin ser una revolución, como muchos querían suponer, resulta uno de los mejores en su género.

Podríamos comenzar este análisis diciendo eso tan tópico de "«Unreal» ha vuelto". Pero no sería verdad... No pases de página aún. No te has confundido. Ésta es la "review" de «Unreal II» y, efectivamente, es la segunda parte de uno de los títulos clásicos del género de acción. Pero es una segunda parte un tanto "sui generis", ya que salvo el nombre y una conexión que viene dada por algunos enemigos, poco tiene que ver con el original. Eso sí, como el juego que le precedió, y que descubrió un nuevo universo de fantasía para el aficionado a la acción, hace gala de la más avanzada tecnología gráfica, sumerge al jugador en un mundo maravilloso y creíble, y transpira solidez por los cuatro costados. Pero es, al mismo tiempo, un juego completamente diferente.

La referencia

MEDAL OF HONOR:

- «Unreal II» también ofrece una abundante variedad de escenarios.
- La ambientación, al igual que en «Medal of Honor», es fantástica.
- «Unreal II» no tiene opción multijugador.



Nada mejor que el arma lanza arañas, si quieres echarte unas risas a costa de los enemigos.



El rifle de francotirador es vital en algunas misiones y te desvelará enemigos semiocultos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 500 MHz, 800 MHz, Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **128 MB, 256 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4MX 440, GeForce 2 Ultra, GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, Voces y Textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Legend Entertainment** ▶Compañía: **Epic/Atari** ▶Distribuidor: **Infogrames** ▶Números de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **54, 95** (9143 ptas.) ▶Página web: ***www.unreal2.com*** Información sobre el juego, personajes, armas, pantallas y vídeos. Información muy general y no muy relevante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **13 (23 contando contando los interludios)** ▶Número de armas: **15 (contando las alienígenas y las modificaciones)** ▶Niveles de dificultad: **3 (Fácil, normal y difícil)** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III o AMD Athlon a 733 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (DirectX 8.1, 32 MB)** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz o superior** ▶RAM: **512 MB** ▶HD: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 o superior** ▶Módem: **No requiere**





Acción, fuego, disparos, alienígenas, compañeros que te apoyan y, como objetivo, salvar el universo. ¿Quién da más?

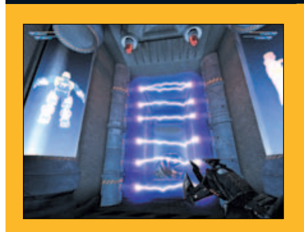


Aida es tu contacto directo con la Atlantis. Información no te faltará.



Cuidado con las Ángeles de Liandri, son extremadamente duras.

Armas en acción





LA VARIEDAD y, sobre todo, la idoneidad del armamento que proporciona «Unreal II» para ciertas misiones, hace pensar que este es uno de los apartados clave del juego, y en el que el equipo de desarrollo ha basado gran parte del mismo.

USAR CORRECTAMENTE este armamento es imprescindible en ciertas misiones. De hecho, algunas de ellas están diseñadas con el objetivo de poner en práctica cada arma. Y en más de una misión tendremos que utilizar con profusión varias de ellas.

LAS MODIFICACIONES a las que Isaak, el ingeniero de a bordo, somete algunas de las armas alienígenas, nos permitirán descubrir un potencial de ataque y defensa tremendo. Además, algunas, sin ser muy potentes, sí encierran sorpresas que nos harán esbozar una sonrisa al usarlas.

LA AMBIENTACIÓN ES MAGNÍFICA Y TE SUMERGE EN EL UNIVERSO DE JUEGO, A LO QUE CONTRIBUYE TAMBIÉN LA BRUTAL CALIDAD QUE ALCANZA EL MOTOR GRÁFICO

Más que una segunda parte

«Unreal II» no es un juego revolucionario. No, en el sentido que se puede dar al término de descubrir un nuevo modo de afrontar el género de acción, como quizá consiga «Doom III». Desde el principio, Legend ha pretendido hacer de «Unreal II» un juego con una trama de tanto peso como la que podía tener «Mafia», aunque, la verdad es que el guión no es lo mejor, ni con mucho, del conjunto. Es una historia relativamente simple y bastante previsible en sus momentos finales, pero también es cierto que resulta una excusa bien llevada e hilvanada, y que nos conduce, sin sorpresas, a través de un mundo de juego y una acción que sí son excepcionales.

Los personajes que animan la historia son John Dalton, protagonista absoluto y "marshal" del espacio, y sus compañeros de la Atlantis, Aida, Ne'Ban e Isaac. Cada uno, en su papel, más otros personajes secundarios, nos desvelan que existen siete objetos alienígenas desconocidos por los que todas las razas del universo se están volviendo locas. Nuestro objetivo es recuperarlos y estudiarlos.

Partiendo de esta premisa, nuestra labor es ir de mundo en mundo recuperando objetos e información, acabando con todo bicho viviente, rescatando a aquellos personajes que nos sean útiles, y defendiendo nuestra posición tras algún que otro contratiempo.

Acción y belleza

Lo mejor de «Unreal II» es cómo Legend ha conseguido, de mimbres tan tópicos, un conjunto sobresaliente. La tecnología, que despliega todo su potencial en un motor gráfico magnífico, se une a un sistema de física muy logrado y un dise- ►►



Los secretos del artefacto alienígena te llevarán al corazón de la civilización que lo construyó.







El lanzallamas es efectivo y espectacular. Eso sí, exige acercarse bastante al enemigo.

¡Tranquilo! Este chicarrón es de los buenos. Utiliza el menú de diálogos para darle órdenes.

Enemigos finales





ENEMIGOS DE FINAL DE FASE aparecen en el juego en contadas ocasiones, pero son criaturas que exigen poner en práctica todo lo aprendido. En algunos casos, no basta con hincharnos a disparar.

UNA CIERTA ESTRATEGIA se requiere para poder superar a estos terribles rivales. Descubrir sus puntos débiles y usar las armas adecuadas para neutralizar a cada uno, es una tarea imprescindible.

APROVECHA EL ENTORNO contra ellos. Ocúltate siempre que puedas, ya que su potencia de ataque es formidable, y utiliza las esquivas con habilidad. Esto te puede dar ventaja para destruirlos.

NO VERÁS NADA REVOLUCIONARIO, SI ES LO QUE ESTABAS BUSCANDO, NI OPCIONES MULTIJUGADOR, PERO SÍ UNA EXPERIENCIA DE JUEGO SÓLIDA QUE LLEVA EL GÉNERO AL MÁXIMO

ño de niveles, armas y jugabilidad, magníficamente compensado y atractivo.
«Unreal II» es un juego muy lineal, eso se ve al poco de empezar a jugar, mucho más si nos detenemos en el tutorial. Pero consigue, en cierto modo, evitar esta sensación al jugador, al ofrecer una magnífica ambientación en todos sus niveles, y con una variedad de misiones muy bien equilibrada. Pero, ¿no se trata de disparar todo el rato? Básicamente, sí, pero no es lo mismo hacerlo cuando debemos ir con todo por delante, que hacerlo defendiendo una posición, aguantando hasta que seamos rescatados, escoltando a un científico, o usando una estrategia para acabar, del modo más efectivo, con hordas de enemigos que se nos echan encima.

Ya lo has visto, pero... no así

Legend ha pretendido innovar introduciendo un sistema de diálogos, aunque éste casi se puede obviar, excepto en los momentos de asignar órdenes a algunos personajes, en ciertas misiones. Aunque «Unreal II» es un título para un solo jugador, algunas misiones precisan de apoyo externo. Finalmente, siempre seremos nosotros los que saquemos las castañas del fuego en cada misión, pero es una artimaña que ayuda a potenciar la ambientación y la inmersión en el mundo de juego.
Donde Legend sí ha sido capaz de sobresalir es en el diseño de los niveles, y no



Entornos alucinantes

ESCENARIOS INCREÍBLES han sido creados para ambientar a la perfección cada una de las misiones del juego. Pero también responden a una exigencia del guión. Pese a que «Unreal II» es un juego lineal, algunas fases exigen actuar con cuidado, antes de dar cada paso. Algunos escenarios son muy pequeños, pero están pensados para una estrategia defensiva.

SE COMBINAN de forma constante enormes escenarios exteriores con agobiantes y claustrofóbicos interiores, y tanto en unos como en otros es fácil despistarse en ocasiones. Procura tomar referencias cuando te muevas por ellos y, sobre todo, aprovecha las oportunidades de esconderte que te ofrecen. El enemigo es bastante listo, así que no le des oportunidades.



Criaturas biomecánicas guardan los secretos del último artefacto.



Los enemigos pueden caer muertos en las posiciones más inverosímiles.



Aunque no es vital, el tutorial te ayudará a dominar sistemas del juego.

Los Izarian no son muy duros ni muy listos, pero son de lo más pesado.

sólo por sus belleza gráfica. Bien pensados, bien planteados y mejor llevados a la práctica, a unos escenarios de gran calidad en su planteamiento de juego se une un arsenal digno de un rey de la acción. De hecho, armas y niveles están íntimamente relacionados, y no tiene sentido, en ocasiones, contemplarlos por separado.

Defender la Atlantis durante unas reparaciones, de un ataque de las soldados Liandri, exige estrategia, el uso de torretas de defensa, armas de gran potencia y campos de fuerza, que hemos de colocar adecuadamente. En otros momentos, habremos de infiltrarnos lo más sigilosamente posible en una base enemiga, y nada mejor que una buena posición y un rifle de francotirador, para ello. En otra misión, los "skaarj" intentan dominar el cuartel general de los humanos, Odissey IV, y allí estaremos cubriendo a un comando de marines, mientras un técnico realiza reparaciones en el complejo...

Te lo advertimos

«Unreal II» no es un juego excesivamente largo (diez horas, más o menos), ni complicado. Además, la tecla de "guardar rápido" hace que el sistema de prueba y error sea una constante para pasar algunos niveles. Aún así, no lo convierte en un camino de rosas. Eso sí, olvidaos de jugar en el nivel fácil de dificultad. Cuando menos probad el normal y, si os animáis, hacedlo en el difícil, que es donde os lo vais a pasar en grande.

En todo caso, la jugabilidad está tan bien ajustada, técnicamente es tan bueno y gráficamente posee tal belleza, que conforma un conjunto que difícilmente no sea recomendable para todos los amantes de la acción.

Quizá ya has visto antes mucho de lo que «Unreal II» te ofrece, pero nunca de un modo tan espectacular. Con sus pros y sus contras, éste es un juego que no te puedes perder.

F.D.L.

Toma nota

Sólido, espectacular y técnicamente brillante.

LO BUENO:
- Buena y significativa variedad de misiones.
- Gráficamente, uno de los juegos de mayor belleza plástica que existen.
- La ambientación es muy buena.
- Totalmente traducido al castellano.

LO MALO:
- Si quieres disfrutarlo a tope, ya puedes tener un equipo potente.
- Los menús de diálogos son pobres.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
92	NO TIENE

ALTERNATIVAS

UNREAL TOURNAMENT 2003
Si te gusta la acción sin freno, pero el modo multijugador es lo que estás buscando, éste es tu juego, sin duda.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 94

MAFIA
Un título similar en muchos aspectos, pero más realista y con la posibilidad de conducir vehículos.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92

Madden NFL 2003

Abre los ojos

Que el fútbol americano no es muy popular por estos lares es evidente, como también lo es que esta nueva entrega de «Madden NFL» es una ocasión de oro para adentrarnos en sus secretos, dominemos o no sus reglas.

Con una jugabilidad de las que crean afición esta nueva versión da paso a un juego capaz de conectar con los neófitos en este deporte –distintos niveles de dificultad, opciones de práctica, entrenador automático,etc.– y con los incondicionales de la serie que comprobarán como los cambios en la IA contribuyen a potenciar el realismo. En este punto, por ejemplo, la coordinación defensiva no se limita a un posicionamiento inicial esquemático, sino que los "linebackers" leen la jugada que hemos realizado y se anticipan a la recepción y, sino no pueden evitarla, se colocan para que nuestro receptor sea placado nada más recibir el balón. La recepción ya no es tan automática, podemos controlar con más eficacia al receptor elegido para desmarcarnos, dar la vuelta para mirar al balón y saltar o lanzarse en plancha para realizar unas recepciones alucinantes.

La referencia

FIFA 2003



- **En ambos simuladores la IA reacciona al resultado y a nuestro sistema de juego.**



- **La jugabilidad y el espectáculo están garantizados en las dos propuestas deportivas.**
- **Los servidores online funcionan bastante bien en ambos juegos.**



La calidad gráfica es increíble; durante la acción parece que estamos ante escenas cinemáticas.

Emoción garantizada

El control del juego se divide en cinco jugadas con carácter propio que se enlazan en la acción; el movimiento del "quarterback" en el "pocket", la recepción, la carrera, el juego defensivo y la acción de los equipos especiales, como el retorno y el pateo del balón para anotar o alejarlo. Aunque es posible jugar con el teclado no hay nada como un buen gamepad para ejecutar al instante un giro, un salto, un amago o un placaje, porque los reflejos y la rapidez son las llaves para abrir las defensas. El motor de juego demuestra que estamos ante la decimotercera entrega de la serie y por fin se ha conseguido que el avance yarda a

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3, Radeon 8500** ▶Conexión: **Cable 1Mb**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos en pantalla) **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible.** ▶PVP: **44,95 euros** *(7.479 Ptas)* ▶Página web: ***www.ea.com/easports/platforms/games/madden2003/pccd.jsp***

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **Exhibición, Franquicia, Práctica, Situación, Ejercicio 2 minutos y Campo de entrenamiento** ▶Número de equipos: **Todos los oficiales de la NFL, NFL Europa e históricos** ▶Número de niveles de dificultad:**4** ▶Editor: **Sí, de jugadores y equipos** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Partido, Torneo, Emparejamientos y clubes** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local, IP directa, módem**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶HD: **75 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, con 16 MB DirectX8** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 o Athlon XP a 1.8 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **100 MB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Radeon 8500** ▶Módem: **ADSL o cable**



Realismo ante todo

LA AMBIENTACIÓN es apoteósica gracias a una realización televisiva con giros de cámara de las recepciones, pases, bloqueos y fintas más espectaculares. Asimismo, las secuencias de los entrenadores, el "speech" de los árbitros y los primeros planos de las celebraciones o de los típicos gestos amenazadores nos meten de lleno en la atmósfera de un partido de NFL.

EL MOTOR GRÁFICO hace gala de los últimos recursos en aceleración 3D, como la tecnología "TRUFORM" de los procesadores gráficos Radeon de ATI, que consigue difuminar los contornos de los triángulos de los polígonos para que los jugadores tengan una presencia mucho más redondeada y, en definitiva, muestren una anatomía mucho más humana.



El control individual del receptor permite conseguir más recepciones.



El pateo se realiza mediante un sistema de "swing" de tres pulsaciones.



Hay más posibilidades de zafarse del placaje con la protección de los brazos.



Ahora tenemos más tiempo en el "pocket", lo que aumenta la jugabilidad.

LA EXPERIENCIA DE JUGAR ES COMPARABLE A LA EMOCIÓN DE PARTICIPAR EN DIRECTO EN ESTE GRAN ESPECTÁCULO DEPORTIVO

yarda sea tan difícil como resulta en la realidad. No obstante, los jugadores más experimentados pueden ajustar valores de la IA como los porcentajes de pases completados, bloqueos, etc. para personzalizar el juego.
La realización técnica es colosal por partida triple; gráficos perfectos, efectos de iluminación y reflejos fotográficos y animaciones para disfrutar de ellas fotograma a fotograma en las repeticiones. La ambientación es magnífica, con una climatología muy bien recreada en los habituales partidos con nieve o barro. Los efectos de sonido, que van desde lo gutural a lo puramente físico, nos trasmiten toda la fuerza de un deporte que tiene en «Madden NFL 2003» una cita ineludible para sus seguidores, que disfrutarán de un apasionante modo "franquicia" en el que hasta se puede ojear a las futuras estrellas en los institutos.

A.T.I

Toma nota

Más IA y mayor capacidad de control para disfrutar como nunca.

LO BUENO:
- Sistema de juego más abierto, realista y adictivo.
- El control del receptor aumenta la espectacularidad de las recepciones

LO MALO:
- La animación del lanzamiento del balón del "quarterback"son demasiado rápidas.
- El manual no incluye la explicación de las reglas básicas del juego real.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
89	87

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las partidas multijugador son más divertidas; se busca el espectáculo.

SOLO:
Lo mejor: El modo franquicia.
Lo peor: La frustración ante la histórica defensa de los "Bucaneers".

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Sorprender con un cambio de jugada.
Lo peor: No dejar jugar a base de intercepciones ilegales.

ALTERNATIVAS

NBA LIVE 2003
La quintaesencia del deporte espectáculo, sin duda el mejor simulador de todos los tiempos.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 91

NHL 2003
Si lo que te gusta es el juego de contacto y la lucha a cada segundo, este simulador te entusiasmará.
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 86

I.G.I.2 Covert Strike

El arte del sigilo llevado al extremo

Hace dos años «Project I.G.I.», basado en operaciones encubiertas de un agente en solitario, nos atrapó por su realista y adictivo estilo de juego. «Covert Strike» llega para repetir éxito, mejorando la jugabilidad del original.

Para quienes no tuvieron la oportunidad de disfrutar con la primera parte, diremos que «Project I.G.I.» era un arcade en primera persona que proponía un tipo de acción pausada, basada en la infiltración, el sigilo y la reflexión. Logró una gran aceptación, pero la imposibilidad de usar el guardado rápido, incorrecciones en la IA y la ausencia del modo multijugador aminoraron su éxito. Aún así, Codemasters apostó por una segunda entrega en la que se lograse pulir asperezas, potenciar otros aspectos de cara a la jugabilidad y actualizar su tecnología audiovisual.

Con estilo propio

«IGI2: Covert Strike» continúa la historia ahí donde la primera parte concluyó, y nos sitúa en tres escenarios bélicos perfectamente ambientados, (China, Rusia y Libia) en los que poner en práctica complejas manio-

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003

- **No es tan colorista ni exuberante como nuestra referencia, pero los escenarios son grandes y elaborados.**
- **En «IGI2» ser un as del gatillo no asegura la victoria. El juego impone la planificación.**
- **El código de red para el multijugador no está tan optimizado como el de «Unreal Tournament»**



En cada misión debemos encontrar interruptores que activan mecanismos necesarios para avanzar.



Cámaras, códigos, alarmas... son los desafíos a los que nos enfrentamos en «I.G.I. 2: Covert Strike».

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 1,8 GHz, Athlon 1 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, GeForce 4 MX 440** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí (textos y manuales)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **+ 16** ▶Estudio: **Innerloop Studios** ▶Compañía: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Codemasters** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página Web: ***http://www.codemasters.com/igi2*** Contiene imágenes, vídeos, demos y foros de discusión.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **19** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Usuarios máximos: **16/32** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,6 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX 8.1b** ▶Modem: **no requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP / Pentium 4 a 1,6 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB, DirectX 8.1b** ▶Modem: **Cable, ADSL**





Los enemigos tardan demasiado en responder al cuerpo a cuerpo. Esto se debe a que el factor sorpresa está de nuestro lado, mientras no salte la alerta.

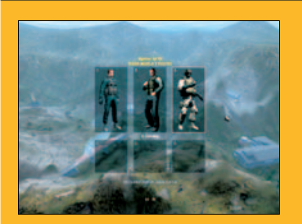


A David Jones no se le resiste prácticamente ninguna puerta.



Los rifles son infalibles casi siempre, una efectividad que parece exagerada.

Siguiendo al Rey





EL MULTIJUGADOR parece inspirado directamente en «Counter-Strike», (soldados contra terroristas), conspiradores, un sistema de compras del arsenal, equipación y granadas, tiempos de espera tras ser eliminado por un oponente y objetivos a completar en tiempo limitado.

LAS DIFERENCIAS con otros juegos del género acción resultan notables. Los escenarios son mucho más complejos y de mayor extensión, cada partida consta de varios objetivos en lugar de uno solo, y existe la posibilidad de invertir el dinero ganado en volver a la partida tras morir.

LA ENORMIDAD de los escenarios hace que las partidas se conviertan –por desgracia– en una lucha frenética entre francotiradores. No hay vehículos con los que recorrer grandes distancias.

EL COMPLEJO DISEÑO DE LAS MISIONES, LA VARIEDAD DE LAS ARMAS, LA ESPECTACULAR BANDA SONORA Y SU VALOR ADICTIVO, NUNCA SE VEN ENSOMBRECIDOS POR SUS DEFECTOS

bras de infiltración, sabotaje, asalto, o rescate de documentos confidenciales. La necesidad de actuar con sigilo es nuevamente la característica más distintiva del juego. Esto nos obliga a avanzar poco a poco, evitando llamar la atención de los guardias y burlando las cámaras de vigilancia. Para ayudarnos, contamos con los consejos del centro de control y –por supuesto– un buen número de dispositivos de alta tecnología destinados al espionaje. Sólo podemos portar una pistola, un subfusil y un cuchillo, pero existe la posibilidad de intercambiarlas por cualquier arma de las más de 30 que utiliza el enemigo, todas ellas, dotadas de gran diferenciación en su efectividad y modo de empleo.

El realismo y la complejidad de las misiones se debe, en gran parte, a su inspiración en la realidad. Aparte de los estereotipos que conocemos por el cine de acción, los agentes especiales actúan desde hace años en todo tipo de conflictos internacionales. Por ello, Innerloop Studios buscó la asesoría del militar Chris Ryan, ex miembro de los SAS británicos, para incluir parámetros realistas en el comportamiento de las armas, utensilios y daños corporales del protagonista del juego, el agente David Jones.

Enemigos muy despiertos

Los guardias y los sistemas de vídeovigilancia disponen de un campo de visión variable que depende de que estemos agachados, reptando, o a pie. Igualmente, el terreno y los sonidos juegan un papel fundamental y la ocultación tras obstáculos resulta fundamental. Por lo general, cualquier aviso de alarma en terreno hostil provocará una avalancha de soldados, salidos de todas partes. La única forma ►►

Tecnología punta





EXCEPTO RAMBO, no hay soldado de élite que pueda enfrentarse a un ejército y salir con vida. Para sortear alarmas, guardias y dispositivos de alta seguridad necesitaremos la ayuda de todo tipo de utensilios. Y es que el protagonista de «I.G.I.2: Cover Strike» no es de carne y hueso, sino casi de silicio.

VISIÓN TERMAL, miras telescópicas de última generación, prismáticos con varios niveles de zoom, visión nocturna, ordenadores portátiles o designadores láser forman parte indivisible del inventario de Jones, nuestro agente encubierto británico.

EN EL MAPA DEL SATÉLITE electrónico, podemos visualizar el terreno y el recorrido de los enemigos, analizar las vías de acceso más seguras, anticipar un plan de escape seguro y localizar,a priori, los objetivos principales de cada misión.



A lo largo de la campaña tendremos que valernos de todo tipo de arsenal, inclusive ametralladoras fijas de gran calibre y detonadores.

La física de daños permite que las balas atraviesen materiales endebles.

Si somos descubiertos nos enfrentaremos a todo un ejército.

viable de cumplir los objetivos consistirá en analizar los pasos de los guardias, anular los sistemas de seguridad y salir sin que nos descubran. En caso contrario, acabaremos sucumbiendo a la supremacía numérica del enemigo. Por tanto cabe decir que no se trata del título más apropiado para los que buscan exclusivamente un juego de acción frenética.

Aspecto renovado

«I.G.I. 2: Covert Strike» no llega para sentar las bases de una revolución gráfica, pero las mejoras visuales respecto al título original son más que evidentes. Por citar algunas: añaden soporte para texturas en alta resolución, mejores animaciones de los enemigos y muestran sombras dinámicas. Aparte, el juego nos permite activar el suavizado de bordes, aprovechando la potencia de las nuevas tarjetas gráficas y eludiendo en parte la sensación de un cierto atraso en los gráficos con respecto otras novedades del género.

AUNQUE SÓLO PODEMOS PORTAR UNA PISTOLA, UN SUBFUSIL Y UN CUCHILLO, EXISTE LA POSIBILIDAD DE TOMAR LAS ARMAS DEL ENEMIGO

Codemasters ha vuelto a conseguir su objetivo. Quizás todavía pueda mejorarse el realismo de ciertas armas "infalibles" pero ninguno de sus leves defectos consigue ensombrecer su diversidad de misiones y su elevadísimo valor adictivo, sin duda una de las referencias para los incondicionales de la acción. Quien no haya descubierto «Project I.G.I.» todavía, ahora no tiene excusa. Quien gustó de la primera parte, no debería perderse su evolución.

J.M

Toma nota

Muy buen juego de acción táctica, pese a pequeños defectos.

LO BUENO:
- Sin derrochar en gráficos, resulta visualmente actractivo.
- Misiones muy complejas y escenarios de gran tamaño.
- Tremendamente adictivo y desafiante.

LO MALO:
- La IA de los enemigos aún podría haberse mejorado.
- Consiste en el "acierto y error".

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
87	69

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El tamaño de los escenarios **resta fluidez al modo online.**

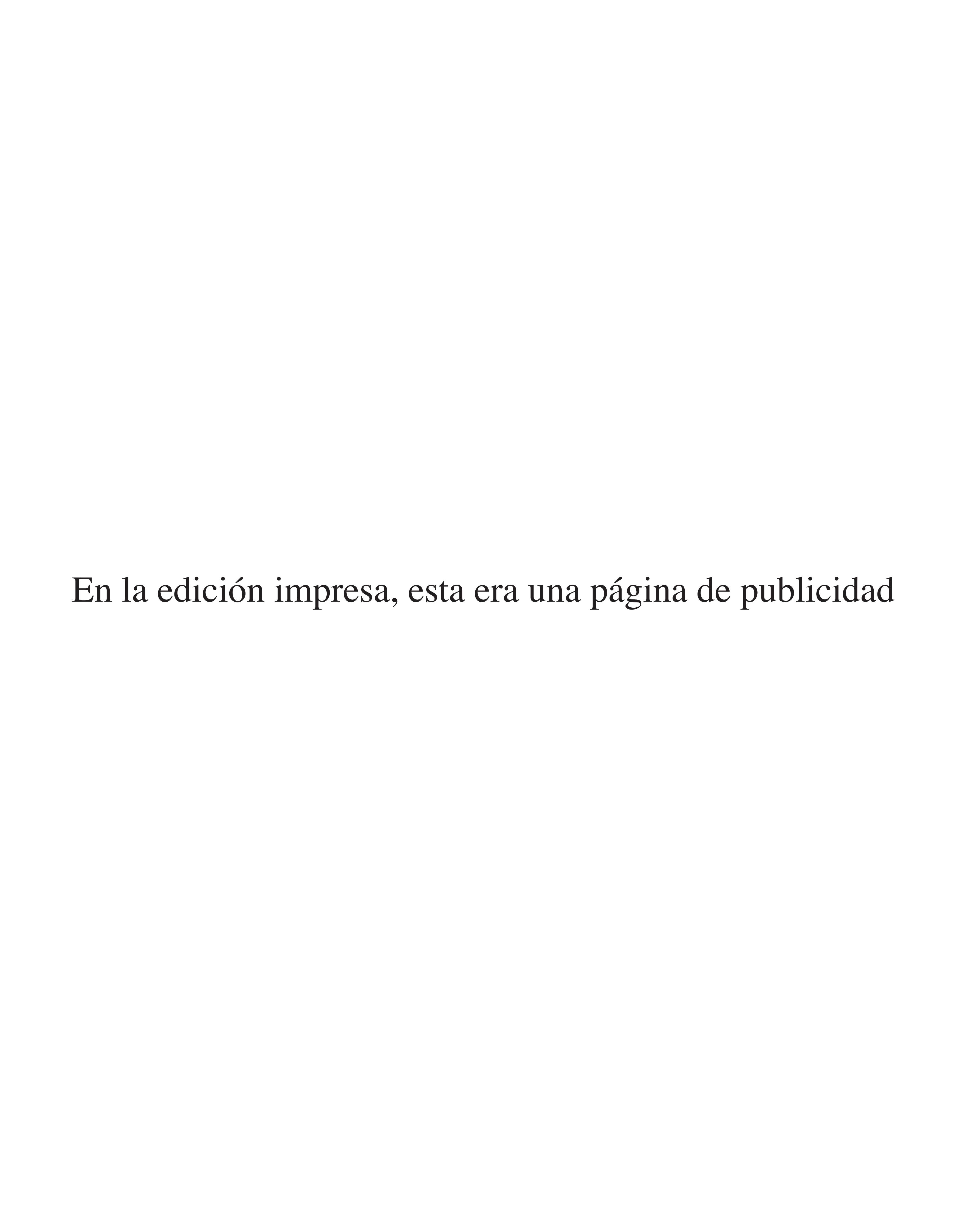
SOLO:
Lo mejor: Recorrer bases enteras sin ser detectado.
Lo peor: Sigue limitando el guardado de partidas a momentos concretos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Propone varios objetivos por partida.
Lo peor: Casi todo acaba en duelos de francotiradores.

ALTERNATIVAS

SPLINTER CELL
Propone un tipo de acción táctica más específica y cerrada, pero en la misma línea que «I.G.I.2: Cover Strike».
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 95

GHOST RECON
También otorga importancia al factor sigilo, aunque nos permite gestionar un pelotón completo.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 92



Impossible Creatures

Señor de las bestias

Estamos ante un sorprendente juego de estrategia que evita en lo posible la gestión de recursos para centrarse en el combate y que, gracias a un acertado enfoque en la jugabilidad, logra engancharnos desde la primera partida.



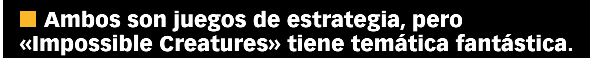
En 1937 el aventurero Rex Chance viaja hasta una isla perdida para salvar a su padre de un científico loco, que amenaza con conquistar el mundo con una progenie de animales mutantes. Con la ayuda de una joven científica y de la tecnología Sigma, construiremos nuestro propio laboratorio para diseñar criaturas genéticamente modificadas, que nos permitan vencer a las bestias desarrolladas por el enemigo. Fabricar este ejército de criaturas es, por tanto, el principal aliciente de un juego eminentemente táctico, centrado en el combate entre ejércitos rivales.

Gestión minimizada

En «Impossible Creatures» el aspecto de extracción y gestión de recursos está muy simplificado, para que podamos centrar toda nuestra atención en la mezcla de

La referencia

EMPIRE EARTH



- **Ambos son juegos de estrategia, pero «Impossible Creatures» tiene temática fantástica.**



- **En «Impossible Creatures» podemos crear nuestras propias unidades de combate.**
- **La interfaz de «Empire Earth» es más clásica, pero ambas están perfectamente adaptadas.**



El motor gráfico demuestra todas sus cualidades empleando múltiples efectos visuales.



Los diversos entornos del archipiélago sugieren un planteamiento táctico distinto según el terreno.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 3 GHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce DDR 32 MB, GeForce 4 MX 440** ▶Conexión: **ADSL, Módem 56K**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (voces, textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Relic Entertainment** ▶Compañía: **Microsoft Games** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya a la venta** ▶PVP recomendado: **49,99 euros** *(8.318 pesetas)* ▶Página web: ***www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/*** Repleta de información útil.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **15** ▶Número de islas: **14** ▶Número de animales: **50** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **3 (destruir la base enemiga, destruir el laboratorio, matar a Rex)** ▶Número de jugadores: **6** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶Módem: **56 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**





Aunque resultan algo confusas, al no poder aplicar formaciones, las batallas entre ejércitos de animales mutados son realmente espeluznantes.

La cantidad de criaturas que podemos crear es casi infinita.



La gestión de recursos está simplificada en favor del combate.

Conoce a tus criaturas





HASTA 50 ANIMALES están disponibles en el juego. En las primeras fases, Rex tendrá que salir, escopeta en ristre, a capturar nuevos especímenes. La mezcla del código genético de las especies dará lugar a miles de nuevas razas.

LOS TIPOS DE CRIATURAS que podemos crear dependen de los atributos que posean. Las hay anfibias, aéreas, nadadoras, especializadas en combate cuerpo a cuerpo o a larga distancia. unidades de artillería, con sentidos aguzados.

LOS ATAQUES ESPECIALES pueden decidir el curso de una batalla. Determinadas criaturas, muy resistentes a los ataques normales, son vulnerables a los combos especiales de otras bestias, así que es necesario asegurarse de otorgar alguna de estas facultades a nuestro propios monstruos.

EL JUEGO RESULTA REFRESCANTE Y DIVERTIDO COMO POCOS, DEBIDO A QUE ESTÁ BASADO EN EL COMBATE Y NOS PERMITE CREAR UN EJÉRCITO DE CRIATURAS ÚNICO

especies y en la lucha entre ejércitos. El carbón y la electricidad son los motores de nuestra industria, bienes escasos que nos obligarán a investigar la localización de nuevos yacimientos. También debemos ocuparnos de la combinación de especies, que se realiza por medio de una sencilla herramienta que nos permite definir todos sus atributos.

El juego ofrece tres modos de juego: campaña, jugador vs ordenador y multiplayer. El modo campaña es, de los tres, el ofrece mayor profundidad, está compuesto por 15 misiones. En campaña se desvela un interesante argumento que merece la pena descubrir. Lástima que esta labor pueda quedar estéril, debido a que el juego no ha sido traducido.

Dinámica de juego

En «Impossible Creatures» controlamos un gran número de unidades en combate simultáneamente. La novedad radica en que participamos en su diseño y creación, a partir del material genético obtenido previamente. Este proceso resulta muy adictivo y mantiene nuestra atención durante largas horas. No sólo se trata de crear las criaturas, sino de enfrentarlas contra otras bestias y descubrir sus virtudes y defectos. Partiendo de 50 especies básicas que pueden combinarse en parejas, las posibilidades son prácticamente infinitas.

Tecnología bien aplicada

En el aspecto tecnológico, «Impossible Creatures» es un juego impecable. El entorno gráfico en combinación con el interfaz han sido diseñados para potenciar la jugabilidad y el resultado es un perfecto equilibrio entre sencillez de manejo, funcionalidad y belleza plástica. A pesar de su simplicidad, los escenarios son un rega- ►►

Estructuras simplificadas





LAS ESTRUCTURAS disponibles son de cuatro tipos: recursos, investigación, defensivas y útiles para la creación de unidades. Las de recursos engloban generadores eléctricos, pararrayos y talleres, y son imprescindibles para almacenar carbón y generar energía.

LA SALA DE CRIATURAS nos permite crear nuevos híbridos terrestres. Pero si queremos crear unidades que tengan capacidades aéreas o marinas vamos a tener que construir laboratorios independientes, como las salas acuáticas y aéreas.

EL POTENCIADOR es una herramienta muy útil para mejorar nuestras bestias. Esta estructura puede contrarrestar las debilidades de las criaturas y potenciar virtudes como la salud, los puntos de golpe, el radio de visión o el ataque en grupo.



Las animaciones de todas las bestias están muy elaboradas, resultando, en los combates de grupos de unidades, escenas de lo más espectacular.



Se echan en falta formaciones que nos ayuden a coordinar los ataques.



Las especies avanzadas tendrán poderosas habilidades especiales.

lo para la vista. Para los personajes, se ha sacrificado complejidad en su representación gráfica para obtener un mejor rendimiento, pues en pantalla se cuentan por decenas. Sin embargo, todas las criaturas son dignas de ver. Además demuestran atributos distintivos, gracias, a la acertada labor de los animadores y a los ronroneos y aullidos que caracterizan cada especie.

En el interfaz, al poco de comenzar una partida, descubrimos que toda la información y los comandos que nos ofrece son imprescindibles durante el juego. Además el sistema de cámara libre incorporado es un acierto muy notable, aunque no impide cierta confusión, cuando se dan combates, entre ejércitos numerosos.

Divertido a la vez que accesible

A pesar de las semejanzas evidentes con «Black & White» – el juego también transcurre en un archipiélago y creamos criaturas que demuestran nuestro poder–,

LOS COMBATES IMPLICAN A VECES A TAL NÚMERO DE CRIATURAS, QUE RESULTA DIFÍCIL DISTINGUIR ENTRE LAS PROPIAS Y LAS DEL ENEMIGO

«Impossible Creatures» ofrece un concepto de juego más ligero y divertido a corto plazo. Apto para tener un primer contacto con el género de la estrategia, pero también muy recomendable para los veteranos. El combate es el corazón del programa y las innumerables criaturas que podemos crear ofrecen una jugabilidad casi ilimitada. Cada modo de juego tiene sus propios alicientes y proponen distintos desafíos. En definitiva, un muy buen juego.

I.C.C.

Toma nota

Es rápido y divertido; el generador de criaturas es muy original.

LO BUENO:
- La infinidad de criaturas que podemos crear.
- La belleza de los gráficos y su impecable factura técnica.
- La adicción que produce es muy elevada desde el principio.

LO MALO:
- No está traducido al castellano.
- No hay formaciones que ayuden en las batallas multitudinarias.

MODO INDIVIDUAL 88

MODO MULTIJUGADOR 90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El desafío contra un oponente **humano es quizá más sugerente.**

SOLO:
Lo mejor: El argumento, original y excéntrico.
Lo peor: La acción y las criaturas están dosificadas en las primeras fases.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder usar criaturas de alto nivel.
Lo peor: Falta algún modo de juego extra que se diferencie del resto.

ALTERNATIVAS

BLACK & WHITE
Controlamos una criatura que evoluciona pero encarnamos a una deidad y combatir no es el objetivo.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 100

EVOLVA
Aunque manipulamos criaturas para construir mejores guerreros se trata de un juego de acción.
▶Comentado en MM 63 ▶Puntuación: 93

Gran Concurso

UNREAL II: THE AWAKENING

¡¡Sólo tú puedes salvar el universo!!

Participa en nuestro concurso y consigue el mejor ordenador para jugar con «UNREAL II: THE AWAKENING»

SORTEAMOS 20 JUEGOS Y 2 ORDENADORES PC SLOT



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



¡¡Tienes dos meses para participar, soldado!! Durante Marzo y Abril podrás entrar en el concurso. Para ello, sólo tienes que seguir las bases que encontrarás más abajo, y enviar, hasta el 26 de Abril como fecha tope, el mensaje indicado.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PC SORTEADOS:
Pentium 4 2.5 GHz, 512 MB RAM, HD 60 GB 7200 rpm, Placa Base ELITE Group P4, GeForce 4 MX 440 64 MB, T., Sonido integrada, Regrabadora 48 X, DVD 16X, Teclado +, Ratón inalámbrico, Monitor 17" AOC, Caja Slot, Altavoces 160 W, Modem Interno, Windows XP Home Edition

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm98-99unreal









American Conquest

Para veteranos

La combinación de una ambientación histórica bastante rigurosa con un planteamiento arriesgadamente complejo, da como resultado un juego de estrategia en tiempo real muy interesante, aunque algo árido para los no iniciados.

Los aficionados a la estrategia recordarán con cariño «Cossacks», un título de apariencia bastante convencional, pero que ofrecía una envidiable profundidad estratégica. Pues bien, a partir del mismo motor, el estudio de GSC ha realizado «American Conquest», y aunque ahora el escenario se desplaza de Europa a América, en concreto a la época de su descubrimiento y conquista, el parecido entre ambos títulos es tan elevado que casi parecería más apropiado hablar de una continuación, o de una expansión, y no de un juego totalmente nuevo.

Deja vu

Esta falta de originalidad implica, lógicamente, que nos encontramos, una vez más, ante un juego francamente complejo, bastante poco apropiado para el jugador ocasional. A cambio, cualquiera que haya jugado a «Cossacks» tiene garantizado el salto a «American Conquest» sin ningún tipo de problema.

De entre las características de su sistema de juego cabe destacar la abundancia de opciones disponibles, desde los seis tipos de recursos naturales diferentes, hasta el enorme repertorio de edificios, unidades y nuevas tecnologías que podemos crear. Estas tecnologías, además, tienen un impacto decisivo en el juego, lo que consigue reproducir el efecto del paso de los siglos.

En todo caso, lo más llamativo de «American Conquest», como lo era en «Cossacks», es sin duda el descomunal número de unidades que podemos llegar a controlar, millares en una misma partida. El control, afortunadamente, está muy bien resuelto, con un sistema de

La referencia



EMPIRE EARTH

- **«American Conquest» está ambientado en un periodo histórico muy limitado.**
- **El realismo histórico es mayor en «American Conquest».**
- **El motor gráfico de «American Conquest» es muy inferior al de «Empire Earth».**



Las posibilidades estratégicas son enormes, aunque es difícil controlar tantas unidades.



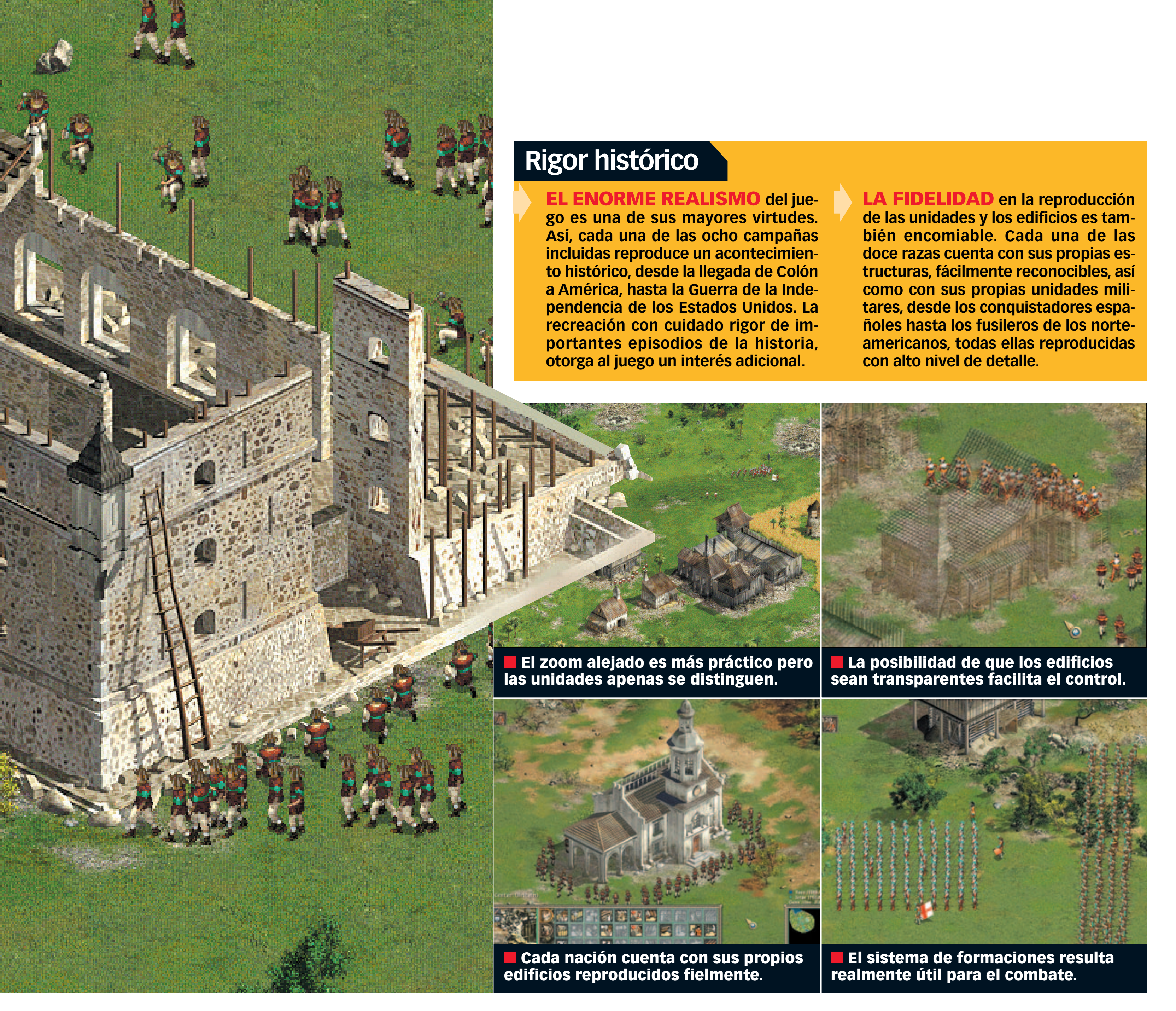
ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, GeForce 2 MX 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano (Textos y manual)** Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **GSC Game World** Compañía: **CDV** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **24/02/2003** PVP recomendado: **47,95 euros (7.978 ptas.)** Página Web: ***www.americanconquest.com Incluye descripción del juego, imágenes, consejos de estrategia, fondos de escritorio, trailer y parches.***

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de campañas: **8** Naciones disponibles: **12** Misiones individuales: **9** Editor de misiones: **Sí** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Exterminio, Victoria por puntos** Número de jugadores: **1-8** Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 MHz** RAM: **64 MB** HD: **1,3 GB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **128 MB** HD: **1,5 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 32 MB** Módem: **56 k**



Rigor histórico

EL ENORME REALISMO del juego es una de sus mayores virtudes. Así, cada una de las ocho campañas incluidas reproduce un acontecimiento histórico, desde la llegada de Colón a América, hasta la Guerra de la Independencia de los Estados Unidos. La recreación con cuidado rigor de importantes episodios de la historia, otorga al juego un interés adicional.

LA FIDELIDAD en la reproducción de las unidades y los edificios es también encomiable. Cada una de las doce razas cuenta con sus propias estructuras, fácilmente reconocibles, así como con sus propias unidades militares, desde los conquistadores españoles hasta los fusileros de los norteamericanos, todas ellas reproducidas con alto nivel de detalle.

■ El zoom alejado es más práctico pero las unidades apenas se distinguen.

■ La posibilidad de que los edificios sean transparentes facilita el control.

■ Cada nación cuenta con sus propios edificios reproducidos fielmente.

■ El sistema de formaciones resulta realmente útil para el combate.

EL DESCOMUNAL NÚMERO DE UNIDADES A NUESTRA DISPOSICIÓN ES UNO DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DEL JUEGO

formaciones y grupos que hace muy asequible el control de las unidades. El inconveniente inevitable que hemos de padecer es el de un desarrollo muy lento, hasta a la velocidad más rápida, resultando las partidas demasiado largas e incluso algo tediosas.

Técnicamente el juego utiliza un motor 2D en perspectiva isométrica sin ninguna característica reseñable salvo, quizá, el elevado nivel de detalle alcanzado. Desgraciadamente el juego sólo ofrece dos niveles de zoom, uno tan cercano que no resulta práctico, y el otro tan lejano que el tamaño de las unidades es minúsculo, lo que afecta en cierto modo a la jugabilidad. Se trata, en resumidas cuentas, de un juego interesante e incluso recomendable para los aficionados más veteranos a este género. Sin embargo resultará complicado y carente de atractivo para aquellos que estén dando sus primeros pasos en el complicado arte de dirigir ejércitos.

J.P.V.

■ **ALTERNATIVAS**

COSSACKS: EUROPEAN WARS
Ambos juegos son muy parecidos, aunque «Cossacks» está ambientado en el viejo continente.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 70

WARCRAFT III
Con su motor 3D y su mezcla de estrategia y rol, «Warcraft III» marca la corriente de la estrategia actual.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Estrategia en profundidad, pero recomendable para iniciados.

LO BUENO:
- El enorme número de unidades que podemos controlar.
- El rigor histórico en toda la ambientación del juego.
- La abundancia de unidades, edificios y tecnologías diferentes.

LO MALO:
- Demasiado complejo para los recién llegados al género.
- El motor gráfico resulta anticuado.

MODO INDIVIDUAL
77

MODO MULTIJUGADOR
80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En compañía se aprovechan mejor las **posibilidades del sistema de juego**

SOLO:
Lo mejor: Nada menos que ocho campañas diferentes.
Lo peor: El comienzo de las partidas es muy lento.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Mil unidades por hasta ocho jugadores… Calcula.
Lo peor: Requiere un ordenador muy potente.

Drome Racers

Sobre todo velocidad

La combinación en un sencillo arcade de carreras con un acabado técnico muy bien resuelto suele traducirse en una gran jugabilidad. Al menos, así sucede en este juego en que la diversión predomina por encima de todo lo demás.





A pesar de su sencillez «Drome Racers» es un juego muy rápido y bastante adictivo.

Aunque en principio «Drome Racers» aparece bajo la licencia de la firma Lego, lo cierto es que su relación con el popular juego de construcciones es bastante tangencial. En la práctica, nos encontramos ante un juego de carreras con un fuerte carácter arcade que posee un nivel de calidad nada habitual.

Destaca especialmente su apartado técnico, sobre todo en lo referente a su motor gráfico, capaz de ofrecer unos efectos visuales espectaculares y de mover el juego con fluidez. Igualmente, también es bastante interesante su sistema de juego rápido y adictivo, que incluye la posibilidad de recoger armamento en los circuitos para utilizarlo contra nuestros rivales. Además, «Drome Racers» cuenta también con varios modos de juego y hasta 18 circuitos diferentes que vamos abriendo a medida que ganamos pruebas.

Es cierto, por otra parte, que debido a que se trata de una conversión directa de consola, el interfaz es algo confuso y no nos permite utilizar el ratón. Además, un solo modo multijugador a pantalla partida para dos jugadores, resulta insuficiente para cualquier usuario de PC. Por último, es posible también que su sistema de juego resulte excesivamente sencillo para los aficionados a la velocidad más veteranos. Precisamente por ese mismo motivo, si lo que buscas es un juego que ofrezca diversión sin entrar en complicaciones «Drome Racers» es un título muy interesante.

J.P.V.

La referencia

GRAND PRIX 4

- **El realismo de «Grand Prix 4» se sustituye por una orientación arcade.**
- **A pesar de la esmerada realización técnica de «Drome Racers», los gráficos resultan inferiores a los de «Grand Prix 4».**
- **El sistema de juego de «Drome Racers» es mucho más sencillo e inmediato.**



La ausencia de un modo multijugador en condiciones es uno de los defectos del juego.

Toma nota

Un juego sencillo, pero muy divertido y adictivo.

LO BUENO:
- El buen acabado de los gráficos.
- La sencillez del sistema de juego.

LO MALO:
- El interfaz es algo confuso.
- Sólo tiene un modo multijugador a pantalla partida en el mismo PC.

INDIVIDUAL 68

MULTIJUGADOR 50

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La pantalla partida no es un modo multijugador suficiente.

SOLO:
Lo mejor: Correr todo un campeonato seguido.
Lo peor: Los contrincantes no son demasiado duros.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Enfrentarse a un rival de nuestro nivel.
Lo peor: A pantalla partida no se distinguen bien los tramos próximos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** Ram: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2** Género: **Velocidad** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) Estudio: **ATD** Compañía: **Electronic Arts** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* Página Web: ***No disponible***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **650 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **No requiere**

Battlefield 1942: Road to Rome

EXPANSIÓN PARA BATTLEFIELD 1942

La batalla se endurece

Dice Studios superó las expectativas de aquellos que buscaban un juego bélico online apasionante. Por eso mismo la expansión no podía hacerse esperar. Tras meses de desarrollo, por fin podemos llevarnos el fusil a Italia…

Más que una expansión en toda regla, «Road to Rome» se nos antoja como un "pack" de mapas y vehículos para el juego online, puesto que no impone un cambio sustancial en el estilo de juego, y está dirigido básicamente a quienes ya dominan el original. Nos tememos que tampoco, esta vez, satisfará a quienes consideraron insuficiente el apartado individual de «Battlefield 1942», más parecido a un modo de práctica.

En «Road to Rome» nos encontramos con ocho nuevos vehículos que representan un valor añadido más que justificado; los blindados se manejan de forma diferente, de hecho algunos incluyen ametralladoras de torreta. La diferenciación entre Eje y Aliados, –sin afectar al equilibrio de fuerzas– es más pronunciada si cabe, gracias a las nuevas armas de infantería, bayoneta incluida. Sin embargo, el verdadero interés de esta expansión reside en sus seis escenarios. Son sencillamente sensacionales, no sólo por su tamaño, sino por su valor adictivo y su inteligente construcción, logrando potenciar el concepto de batalla mutitudinaria. Buena muestra de ello es la batalla de "Monte Cassino".

En el momento de su lanzamiento, el juego se actualizará a la versión 1.3, y esperemos que además se implementen mejoras necesarias en el código de red y en su deficiente rendimiento. Pero, sea como sea, ningún "Battlefield adicto" que se precie debería perderse el viaje a Roma.

J.M.

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003

- **«Road to Rome» es menos fluido, incluso reduciendo el detalle gráfico.**
- **El juego cooperativo en «Road to Rome» es mucho más desafiante y complejo.**
- **El código de «Unreal Tournament» está mejor optimizado para el juego online.**



Ahora los kits médicos también se encuentran junto a la munición, facilitando su acceso.



El pontente cañón anticarro es uno de los grandes atractivos de esta expansión.

Toma nota

Sólo apto para amantes de «Battlefield 1942».

LO BUENO:
- Los seis mapas inéditos. Geniales. Fomenta aún más el factor cooperativo.
- Nuevos tanques, armas y ejércitos.

LO MALO:
- El modo individual sigue teniendo muy poco interés, en general.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
65	88

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

«Road to Rome» es **prácticamente un juego para Internet.**

SOLO:
Lo mejor: Dominar todas las banderas sin ayuda.
Lo peor: Los "bots" carecen de iniciativa propia.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las batallas nocturnas en Monte Cassino.
Lo peor: Los mejores servidores están llenos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.8 GHz, Athlon 1 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200**.

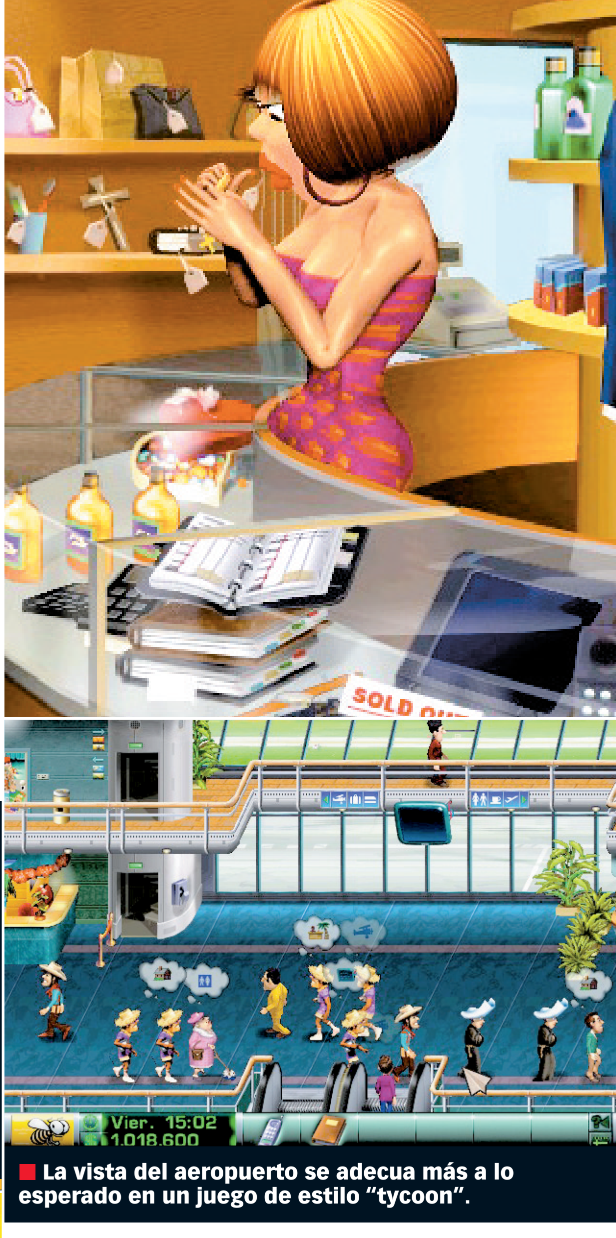
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí** (manuales y textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **DICE Studios** ▶Compañía: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **EA GAMES** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **19,95 euros** *(3.319 pts)* ▶Página Web: ***www.battlefield1942.com*** Con estrategias, parches, demos y foros.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1.4 GB (en total)** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Modem: **No requerido**

Airline Tycoon Evolution

Gestión de altos vuelos

Los juegos de estilo "tycoon" han demostrado ser una fórmula de probada popularidad. «Airline Tycoon Evolution», sin ser un portento técnico, logra conectar, gracias a su adictivo sistema de simulación económica.



La vista del aeropuerto se adecua más a lo esperado en un juego de estilo "tycoon".

Viendo sus caricaturescos gráficos, hay quien podría pensar que nos encontramos ante un juego de gestión más bien ligero y bastante accesible. En cambio, tras su apariencia desenfadada se oculta un título de estrategia financiera complejo que puede acabar enganchando a los estrategas más experimentados.

«Airline Tycoon Evo» consiste en dirigir una compañía aérea de éxito, en competición con otros tres rivales, lo cuales operan en el mismo aeropuerto que nosotros. Tenemos que atender a un sin fin de detalles para adelantarnos a la competencia (comprar queroseno, planificar los vuelos, mejorar el equipamiento de los aviones, iniciar campañas publicitarias, e incluso, recurrir al sabotaje) para zancadillear los vuelos de nuestros oponentes.

Al final de cada día se analizan los resultados de cada compañía y nuestro objetivo es quedar por delante en las cuentas de resultados. Con semejante énfasis en la competición, el juego despliega todo su potencial en el modo multijugador, si bien resulta desafortunado que no soporte ningún tipo de sistema de búsqueda automática de partidas en Internet, lo que dificulta encontrar alguien con quien jugar. Por otro lado, la I.A. es capaz de resultar lo bastante desafiante. Esto, sumado a la ingeniosa opción de diseñar aviones y a su elaborado sistema de gestión financiera, hace de «Airline Tycoon Evo» una más que aceptable alternativa dentro del género.

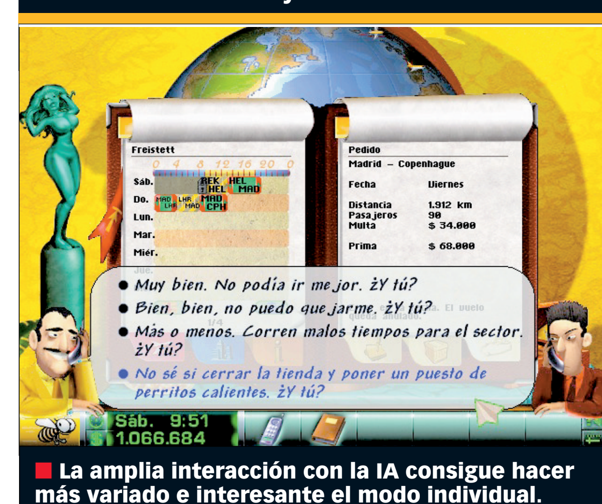
G.P.A.

La referencia



EMPIRE EARTH

- **Gráficamente «Airline Tycoon Evo» es menos espectacular que «Empire Earth».**
- **La estrategia de «Airline Tycoon Evo» consiste en la gestión económica mientras que la de «Empire Earth» se centra en un aspecto bélico.**
- **En el apartado multijugador es menos accesible en «Airline Tycoon Evo».**



La amplia interacción con la IA consigue hacer más variado e interesante el modo individual.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 1,6 GHz** RAM: **128** MB Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **inglés** (voces) **castellano** (textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Spellbound** Editor: **Montecristo** Distribuidor: **Planeta Interactive** Número de CD: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.320 Ptas.)* Página web: ***www.ate.spellbound.de***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 233 MHz** RAM: **32 MB** Disco Duro: **474 MB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **56k**

Toma nota

Un programa de gestión sólido, pero técnicamente no destaca.

LO BUENO:
- Ingenioso interfaz gráfico que alivia aspectos tediosos de la simulación.
- El diseñador de aviones constituye una novedad ingeniosa.

LO MALO:
- A nivel técnico podría tener un acabado mucho más atractivo.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
60	65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El sistema de juego es más acertado para el modo multijugador.

SOLO:
Lo mejor: Diseñar tus propios aviones
Lo peor: Poder sabotear y sobre todo ser víctima del mismo por parte de la I.A.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La encarnizada competición del día a día.
Lo peor: Apañártelas para encontrar un oponente humano en Internet.

Monopoly
New Edition
No pesan los años...

Esta nueva versión para PC del clásico juego de tablero al que todo el mundo ha jugado alguna vez es francamente completa. La primera en 3D que incluye la posibilidad de personalizar las reglas y también cuenta con herramientas muy útiles que nos permiten desde calcular el patrimonio de un jugador, hasta estimar la probabilidad de caer en una casilla determinada. No obstante, sigue siendo el mismo Monopoly, un juego social que no soporta demasiado bien el paso al PC, y del que, además, han aparecido ya varias versiones muy similares. Si eres un forofo de este juego, y no dispones de una versión anterior, probablemente lo encuentres interesante, si no es tu caso, disfrutarás más con la "versión de cartón".

J.P.V.



Por mucho que mejore el interfaz, sigue siendo el mismo "Monopoly" que todo el mundo conoce.


Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Juego de mesa** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Artech Studios** ▶Compañía: **Infogrames** ▶Distribuidor: **Infogrames** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **34,99 euros** *(5.822 ptas.)* ▶Página Web: **No disponible**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 333 MHz** ▶Ram: **32 MB** ▶Disco Duro: **140 MB** ▶Tarjeta 3D: **8 MB** ▶Módem: **56k**

Toma nota

Una buena versión de un juego no muy apropiado para jugarlo en PC.

LO BUENO:
- Las nuevas herramientas incluidas que nos permiten realizar cálculos.
- Totalmente localizado al español.

LO MALO:
- Jugar contra el ordenador resulta inevitablemente aburrido.
- Es el mismo juego de siempre.

INDIVIDUAL **55**
MULTIJUGADOR **55**

Hot wheels: Velocity X
Completito y modesto

Aunque no es la primera vez en que se realiza un juego de carreras inspirado en los famosos cochecitos en miniatura de Hot Wheels, sí que se trata de uno de los mejores. De su planteamiento destaca especialmente la combinación de tipos de juego diferentes, ya que al tema central de las carreras hay que añadir la posibilidad de recoger y utilizar armas para combatir con otros vehículos, así como la de realizar todo tipo de saltos y acrobacias. Su contenido, además es bastante completo, con cinco modos de juego diferentes, 15 armas, más de 40 vehículos y cerca de 20 circuitos. Desgraciadamente, el apartado técnico no hace justicia a este interesante planteamiento, tanto por su motor gráfico, de escasa calidad, como por su interfaz, que padece los mismos fallos que casi todas las versiones de consola. Se trata, en fin, de un juego interesante y divertido pero que hubiera necesitado un poco más de esfuerzo por parte de sus desarrolladores para ser realmente especial.

J.P.V.



La abundancia de opciones y la cantidad de coches garantizan muchas horas de juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible:**PC** ▶Género:**Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Beyond Games** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor:**Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP: **32,96** *(5.484 Ptas.)* ▶Página web: **www.thq.com/games/MinisiteDefault.asp?UPC=49087&NoReDirect=False**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **8 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Divertido y con muchas opciones de juego.

LO BUENO:
- Puedes correr, saltar, combatir...
- El repertorio de armas, escenarios y coches de distintos modelos.

LO MALO:
- Los gráficos, en general, dejan bastante que desear.
- No está traducido al castellano.

INDIVIDUAL **60**
MULTIJUGADOR **NO TIENE**

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...


Santiago Tejedor

Me gustan los juegos de acción, sobre todo los que están bien ambientados. Pero mi debilidad son los simuladores de vuelo.

1 IL-2: Sturmovik
2 MOH: Allied Assault
3 Mafia
4 Medieval: Total War
5 Flanker 2.0

La lista negra

Una de las consecuencias de la avalancha de títulos de calidad que hemos tenido este mes es que no ha quedado sitio para juegos malos. Esperemos que dure la racha.

1 Matchbox: Crosstown Heroes
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 30
El último videojuego producido por la juguetera Matchbox es un programa destinado al público infantil, pero consigue aburrir al más pintado.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

Ya se acerca la primavera y, como la sangre, el panorama también se altera. Nada menos que siete títulos entran este mes en la lista que queda, claro, patas arriba. Destaca la abundancia de títulos de acción, con juegos como el espectacular «Splinter Cell», el esperado«Unreal II» o «IGI 2: Covert Strike», pero la estrategia también va muy bien servida con «Praetorians» e «Impossible Creatures».

1 N

Praetorians
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

2 N

Splinter Cell
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.
▶ESTRATEGIA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT

3 N

Unreal II: The Awakening
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha llegado, y a pesar de que estábamos preparados para lo mejor ha conseguido sorprendernos.
▶ACCION ▶PC ▶EPIC/ATARI

4

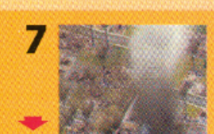
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCION ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

5

FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La nueva entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

6

Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

7

Sim City 4
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 87
Una versión actualizada del clásico de Maxis, corregida, aumentada y con un motor gráfico de última generación.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

8

NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

9

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

10 N

Battlefield 1942: Road To Rome
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 88
La llegada de su expansión ha conseguido que volvamos a entusiasmarnos con este estupendo juego.
▶ACCIÓN / ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 N



IGI 2: Covert Strike
▶ COMENTADO EN MM 98 ▶ PUNTUACIÓN: 87
Los abundantes retrasos han valido la pena para disfrutar de este juego en el que la acción y el sigilo se dan la mano.
▶ ACCIÓN ▶ PC ▶ CODEMASTERS

12 N

Madden NFL 2003
▶ COMENTADO EN MM 98 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Una nueva entrega de este simulador deportivo, tan buena que hasta compensa aprenderse su enrevesado reglamento.
▶ DEPORTIVO ▶ PC, GC, PS2, XBOX, GBA ▶ EA

13



Warcraft III
▶ COMENTADO EN MM 90 ▶ PUNTUACIÓN: 90
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.
▶ ESTRATEGIA / ROL ▶ PC ▶ BLIZZARD/VIVENDI

14

Haegemonia
▶ COMENTADO EN MM 96 ▶ PUNTUACIÓN: 82
Estrategia espacial de la mejor acompañada de uno de los mejores motores gráficos que hemos visto ultimamente.
▶ ESTRATEGIA ▶ PC ▶ WANADOO

15



Hearts of Iron
▶ COMENTADO EN MM 97 ▶ PUNTUACIÓN: 83
Estrategia clásica en la Segunda Guerra Mundial es lo que nos ofrecen los creadores de «Europa Universalis 2»
▶ ESTRATEGIA ▶ PC ▶ INFOGRAMES

16



Need For Speed: Hot Pursuit 2
▶ COMENTADO EN MM 95 ▶ PUNTUACIÓN: 80
La calidad técnica se da la mano con la jugabildiad en este título en el que puedes ser perseguidor o perseguido.
▶ VELOCIDAD ▶ PC, PS2, GC, XBOX ▶ EA GAMES

17



Neverwinter Nights
▶ COMENTADO EN MM 91 ▶ PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ ROL ▶ PC ▶ BIOWARE/INFOGRAMES

18



No One Lives Forever 2
▶ COMENTADO EN MM 95 ▶ PUNTUACIÓN: 85
Un nuevo juego de esta serie que reproduce de manera genial el ambiente de las mejores películas de espías.
▶ ACCIÓN ▶ PC ▶ VIVENDI

19 N



Impossible Creatures
▶ COMENTADO EN MM 98 ▶ PUNTUACIÓN: 84
La originalidad es la bandera de este juego con el que podemos convertirnos en pequeños Frankensteins.
▶ ESTRATEGIA ▶ PC ▶ MICROSOFT GAMES

20



Torero
▶ COMENTADO EN MM 96 ▶ PUNTUACIÓN: 84
Un título muy original que resulta bastante más divertido de lo que su sorpredente planteamiento podría indicar.
▶ SIMULACIÓN ▶ PC ▶ GAMEPRO

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶ COMENTADO EN MM 83 ▶ PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶ PC ▶ STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶ COMENTADO EN MM 94 ▶ PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶ PC ▶ EPIC GAMES/INFOGRAMES



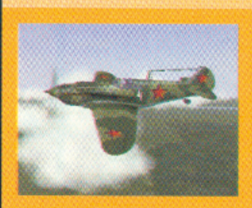
AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶ COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶ PC/PS2 ▶ LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶ COMENTADO EN MM 92 ▶ PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶ PC ▶ BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶ COMENTADO EN MM 92 ▶ PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶ PC ▶ INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶ COMENTADO EN MM 83 ▶ PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶ PC ▶ FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶ COMENTADO EN MM 94 ▶ PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶ PC ▶ EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Commandos 2» regresa al primer puesto avivando la pugna con «Warcraft III» y «Medieval: Total War».

1 Commandos 2: Men of Courage



25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

2 Warcraft III: Reino del Caos
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

3 Medieval: Total War
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

4 Starcraft
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

5 Empire Earth
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

Acción

«Mafia» obtiene por fin el reconocimiento que se mrece, pero sin llegar a desbancar al votadísimo «Medal of Honor».

1 Medal of Honor: Allied Assault



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

2 Mafia
32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- Take 2 /GOD

3 Ghost Recon
13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM83
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- Red Storm

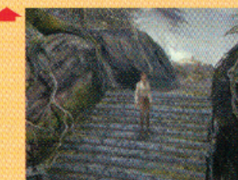
4 Battlefield: 1942
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

5 Jedi Knight II: Jedi Outcast
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

Aventuras

La última revelación del género mantiene una dura pugna con «La Fuga de Monkey Island», relegados a la segunda posición.

1 Syberia
33 % de las votaciones



- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

2 La Fuga de Monkey Island
28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

3 The Longest Journey
23 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

4 Runaway
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

5 Gabriel Knight III
2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

Rol

Un mes espectacular para «Diablo 2», que logra superar a títulos más recientes como «Neverwinter Nights».

1 Diablo 2
50% de las votaciones



- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

2 Neverwinter Nights
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Dungeon Siege
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

4 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
10 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

5 Morrowind
5 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

Sin cambios en la cabeza, «NSF Hot Pursuit 2» sigue intratable, aunque le sigue «Rallisport Challenge».

1 NFS: Hot Pursuit 2



60% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA GAMES

2 Rallisport Challenge
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSFOT

3 Grand Prix 4
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

4 Total Immersion Racing
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 96
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EMPIRE

5 Grand Theft Auto III
2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



"«Mafia» está bien pero no tiene nada que hacer frente a «GTA III Vice City»"

Alberto Lloret (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«IL-2 Sturmovik» se despega de sus perseguidores. Sorprende una nueva subida de «Silent Hunter II»

1 IL-2 Sturmovik =



45 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MADDOX GAMES

2 Silent Hunter II ▲
28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

3 Combat Flight Simulator 3 =
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

4 Trainz ▲
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- FRIENDWARE

5 Flight Simulator 2.0 ▼
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MICROSOFT

Deportivos

«NBA Live 2003» supera al hasta ahora imbatible «FIFA Football 2003». Los demás siguen muy lejos.

1 NBA Live 2003 ▲
45% de las votaciones



- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

2 FIFA 2003 ▼
40 %de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

3 Virtua Tennis (N)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 82
- PC, DREAMCAST
- SEGA

4 NHL 2003 (N)
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- EA SPORTS

5 Tiger Woods PGA Tour 2003 =
2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 65
- PC
- MICROSOFT

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 Commandos 41 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO

2 Warcraft II 34 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BLIZZARD

3 Total Annihilation 24 % de las votaciones
▶MM 35 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶IOMEGA

ACCIÓN

1 Max Payne 39 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY ENTERTAINMENT

2 Counter-Strike 35 % de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía

3 Half-Life 26 % de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/ID

AVENTURAS



1 Longest Journey 47 % de las votaciones
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶FUNCOM

2 Gabriel Knight III 28 % de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA

3 Atlantis 25 % de las votaciones
▶MM 79 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶CRYO

ROL

1 Baldur's Gate 50 % de las votaciones
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE

2 Baldur's Gate II 40 % de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE

3 Diablo II 10 % de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD

VELOCIDAD



1 Colin McRae 2.0 70 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 Fórmula 1 Grand Prix 2 20% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

3 Need For Speed 10 % de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 IL-2 Sturmovik 40 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

2 Flight Simulator 2002 37 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT

3 Silent Hunter 23 % de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

DEPORTIVOS



1 PC Fútbol 2001 75 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

2 NBA Live 2001 20 % de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

3 Virtua Tennis 5 % de las votaciones
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Praetorians
Conquista a los Bárbaros



Las brutales batallas contra los bárbaros –aunque también combatirás contra romanos y egipcios– serán tu bautismo de fuego en «Praetorians». Con esta solución te enseñamos a dirigir a tus tropas hacia la victoria empleando tácticas básicas que te ayudarán en todo el juego.



Existen muchos modos de plantear un artículo para llegar al final de un juego como «Praetorians». Un posible camino era detallar cada misión paso a paso, pero como no existe, evidentemente, una solución lineal, hemos pensado que era más interesante centrarnos en las primeras misiones, para así darte las claves estratégicas que puedan ayudarte a desenvolverte después en situaciones similares y experimentar por ti mismo.



MISIÓN 1 EL CRUCE DEL RÍO ARAR

Tal y como sugiere el nombre de la misión, aquí la clave de la acción se centra en el cruce del río. Hay dos poblados que debes conquistar, uno está situado al noreste de tu posición inicial y el otro está en la otra orilla del río. Antes de nada, tu prioridad es recuperar los refuerzos de nobles montados a caballo que quedan a la izquierda de tu posición inicial.

Dirígete hacia ellos con calma, poniendo por delante a tus legionarios y a tus arqueros detrás. No deberías tener muchos problemas para eliminar a los bárbaros que hay por el camino. Una vez que cuentes con el refuerzo de la caballería, dirígete al puente más cercano, en el borde izquierdo del mapa. Despéjalo de enemigos y rescata al druida, que se une a ti.

Ahora tu objetivo va a ser cruzar el puente para tomar el poblado que queda al otro lado. Usa la infantería auxiliar para reconstruirlo, pero tan pronto lo hagas, haz que se retiren porque el enemigo atacará, y te interesa combatirlos desde este lado del río. En cuanto las cosas estén despejadas, prepara a tu caballería, porque tienes una misión para ellos. Cerca del puente que acabas de construir hay un promontorio con tiradores enemigos, pero para alcanzarles hay que recorrer un largo camino. Una posibilidad es mandar a la caballería, que como es tan rápida, sufrirán muchos menos bajas que cualquier otra tropa para alcanzarles. Pero la mejor alternativa es mandar un halcón para verles e intercambiar proyectiles hasta acabar con ellos.

Cuando los tiradores hayan sido eliminados, cruza el río con el resto de tus tropas. Tu objetivo es una pequeña colina que hay cercana a unos bosques repletos de enemigos, que flanquean el camino hasta el pueblo. Sitúa a tus arqueros en lo alto de la colina y coloca a tus legionarios de manera que protejan el frente. Luego haz que tu infantería auxiliar construya una balista. Nuestra intención es disparar con la balista a las tropas enemigas desde lo alto de la colina, provocándoles así a que salgan en estampida contra ti.

Quiz 1

¿Qué grita el rebelde galo durante la última misión del entrenamiento para arengar a sus tropas?

A. ¡Jamás nos rendiremos!

B. ¡Roma no paga a traidores!

C. ¡Libertaaaad!

D. ¡Al ataque, que son pocos y cobardes!



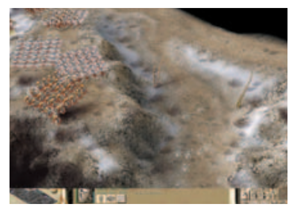
▶ **DATE CUENTA** de que la balista no sólo es efectiva contra edificios, sino que causa graves daños a formaciones compactas de enemigos. Mientras construyes, puedes matar el rato usando a la caballería para dar caza en los caminos de la retaguardia a las tropas enemigas que se hayan quedado rezagadas. Mejor eliminarlas ahora a tener que preocuparse por ellas después. Cuando acabes, coloca a la caballería protegiendo la retaguardia de los arqueros, porque el enemigo podría tratar de rodearte durante el ataque ►►

y atacarles por detrás con su caballería.
Si el truco de la balista te sale bien, llegar hasta el pueblo debería ser ya muy fácil, porque los rebeldes estarán ya muy mermados. Hay dos caminos posibles, usa mejor el paso elevado y así podrás disparar desde él a la guarnición y a las pocas tropas que queden para defender el pueblo. Una vez eliminada toda resistencia, mete al centurión en el pueblo y empieza a entrenar soldados.
Nuestra recomendación es que hagas sobre todo arqueros a caballo, pero date cuenta de que necesitarás tropas de combate cuerpo a cuerpo. Si has sufrido bajas entre tus legionarios, tal vez te interese reclutar al menos una nueva división de ellos. Ahora tu siguiente objetivo es el segundo pueblo. Dado que el agua poco profunda es infranqueable para la balista y los legionarios, tendrás que dar un rodeo por donde has venido. Con los refuerzos del primer poblado no será difícil eliminar a la oposición que hay camino del segundo y completar la misión.

Quiz 2

¿Cómo se llaman las unidades de ataque a distancia más comunes de los bárbaros?

A. Arqueros
B. Soldados con arco
C. Tiradores
D. Ballesteros



MISIÓN 2 ESCOLTA A BIBRACTE

En esta misión tienes que conducir a tus dos centuriones iniciales hasta la ciudad de Bibracte, al otro lado del mapa. El problema es que los bosques están infestados de bárbaros aficionados al ataque sorpresa. Tu primera medida es defender tu posición inicial del enconado asalto bárbaro, pero como estás en posición alta, no debería ser difícil.

Guerra oculta





LOS BOSQUES son uno de los elementos tácticos más importantes. Debes ser cauto al pasar junto a uno de ellos, ya que nunca se sabe cuándo va a salir una horda de bárbaros a la carga desde su interior. El explorador halcón no puede ver a las tropas ocultas en los bosques, para eso tienes que mandar al lobo del explorador lobo. De todos modos, este tipo de peligros de emboscada no debe preocuparte si eres de los que guardan la partida a menudo. Si ves pájaros que salen volando desde el bosque, es señal de que hay enemigos desplazándose por su interior.

EL PROBLEMA es cuando en vez de guerreros, ocultan tiradores. Las tropas de proyectil pueden disparar desde el interior sin ser vistas, por lo que tus arqueros no pueden contraatacar hasta que no pongas alguna tropa para obtener línea de visión. Date cuenta que tu también puedes ocultar arqueros en el bosque. Si el enemigo tiene dificultades para entrar en él, puedes acribillarle a placer desde la espesura.

Esta colina es clave en la misión "El cruce del río Arar". Utiliza la balista para provocar el ataque enemigo sobre tu posición y protege la retaguardia.



Habitúate a mandar a la legión por delante con el apoyo de los arqueros detrás. Es una estrategia básica.



Aprovecha que los legionarios pueden cruzar bosques para asaltar aldeas remotas de los bárbaros.

ASIGNA UNA MISMA TECLA DE ACCESO RÁPIDO A TU EXPLORADOR HALCÓN Y A TU EXPLORADOR LOBO, ESO SIMPLIFICARÁ TUS LABORES DE RECONOCIMIENTO



▶ DIVIDE A TU BATALLÓN de lanceros en dos y colócalos en las entradas principales a la meseta en posición estacionaria, uno a cada lado, como si fueran un tapón. Ahora sólo tienes que dejar que tus arqueros y legionarios acribillen a cuanto enemigo intente alcanzarlos. Cuando se calmen las cosas, tu siguiente objetivo será tomar el poblado que queda más a la izquierda del mapa. Si sigues la ruta principal, tras el vado, te encontrarás con una rampa que se introduce directamente en el bosque. No la tomes, al otro lado hay tiradores galos que pueden menguar a tus tropas. Lo que puedes hacer es colocar a tus arqueros delante de la rampa y enviar a tus legionarios y caballería a dar un rodeo por el borde superior del mapa, lo cual te da acceso hasta ellos en igualdad de terreno. Cuando les ataques, los arqueros tendrán línea de visión hasta ellos y podrás aplastarlos en una maniobra de pinza.
Tras esto, dirige a todas tropas hasta el poblado y destruye su guarnición. Mientras tu infantería auxiliar está levantando una guarnición propia, dirige a tus arqueros hacia el camino elevado cercano que hay pegado en borde inferior izquierdo del mapa. es una posición excelente para detener el contraataque de los bárbaros para recuperar el poblado. Usa a los lanceros en posición estacionaria para proteger la entrad al camino e impedir que les alcancen con facilidad.

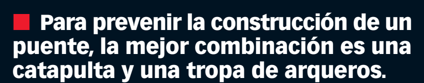


▶ UNA VEZ COMPLETADA la guarnición, asciende a uno de tus soldados de infantería auxiliar a centurión y ponlo a entrenar a los lugareños. Luego tendrás que dirigirte hacia el otro poblado



Al principio de la misión "Escolta a Bibracte" debes defenderte. Los lanceros son ideales para bloquear los accesos a la meseta desde la que salen tus tropas.





Para prevenir la construcción de un puente, la mejor combinación es una catapulta y una tropa de arqueros.



Los lanceros en posición estacionaria son perfectos para defenderse contra las cargas del enemigo.

Las unidades especiales

LOS HÉROES son oficiales que resultan imprescindibles para cumplir la misión, es decir, unidades cuya muerte te hace fracasar inmediatamente. Tienen más puntos de golpe de lo normal, con lo que si se ven atacados, todavía pueden resistir un rato mientras esperan a que acudas en su ayuda. Pero apresúrate, porque tampoco aguantarán mucho rato.

LOS EXPLORADORES son extremadamente vulnerables al daño, por lo que no puedes arriesgarte a exponerlos. Precisamente, sus lobos y halcones están para eso. Un lobo o un halcón no morirá si le disparan, simplemente retrocederá, y el lobo tiene la cautela de no acercarse demasiado a las tropas de combate cuerpo a cuerpo. Mantén a los exploradores en la retaguardia, alejados de la lucha.

LOS MÉDICOS son muy útiles, ningún ejército debería pasar sin ellos. Para reducir tus tareas de microgestión, lo mejor es que uses la orden de proteger sobre tus tropas de arqueros, por ejemplo. Así se mantendrá siempre cerca de tu ejército sin necesidad de estar pendiente de él.

por los serpenteantes caminos. antes de hacerlo, construye también una torre de vigilancia y cárgala con arqueros auxiliares. Eso debería bastar para defender el poblado de pequeñas incursiones el tiempo suficiente para terminar la misión.

Si te fijas, verás que cerca del segundo poblado hay una meseta cercana donde puedes colocar a algunos arqueros para proporcionar fuego de cobertura durante el asalto al pueblo, y además acribillarán a posibles refuerzos desde el vado cercano.

Una vez conquistada la guarnición del segundo pueblo, tan sólo te resta encaminarte hacia Bibracte. La entrada a la ciudad está custodiada por bárbaros enemigos, pero fíjate que tan pronto como elimines los que se interponen en tu camino, ya no hace falta que des caza a los que se ocultan en los bosques. Simplemente manda al galope a tus dos centuriones hasta el interior de la ciudad y habrás completado la misión, incluso aunque todavía se estén librando pequeñas escaramuzas.



MISIÓN 3 DE TODAS LAS TRIBUS GALAS

Esta es una misión de defensa, y la clave está en colocar a las tropas en sus posiciones lo más rápido posible. Para empezar, mete a la caballería entro del fuerte. La debes sacar de ahí únicamente para realizar ataques relámpago sobre armas de asedio pobremente defendidas que se estén aproximando al fuerte o le estén disparando desde fuera del alcance de los arqueros. Tan pronto como cumplan con su función, vuelve a meterlos dentro de la empalizada a la espera de intervenir de nuevo. No los expongas al combate cuerpo a cuerpo más de lo estrictamente necesario.

En los cuarteles, encarga el entrenamiento de un médico para curar a tus tropas y luego haz una cola de entrenamiento con arqueros auxiliares tan larga como permita tu población. Procura que todos los arqueros estén en lo alto de las murallas para disparar sobre los enemigos que se aproximen. Los legionarios, en formación de tortuga, deben posicionarse delante de la puerta, bajo la empalizada de la derecha y bajo la empalizada de la izquierda. Su función es interceptar en combate cuerpo a cuerpo a las unidades que se aproximen demasiado. En el caso de los legionarios situados a la izquierda, mételos dentro del bosquecillo. Así podrán proporcionar línea de visión a los tiradores que intenten disparar desde el refugio que les proporcionan los árboles. La infantería auxiliar debería ponerse a construir tantas catapultas como puedan, ya que sus disparos de largo alcance son un apoyo eficaz desde el interior de la empalizada.

Quiz 3

¿Cuál de estas unidades puede realizar un lanzamiento de pilums?

A. Lanceros
B. Legionarios
C. Arqueros
D. Tiradores



▶ **COLOCA A LOS CENTURIONES** dentro de la empalizada, pero distribuidos de tal manera que cubran al mayor número de tropas posible con sus auras de mando. Al médico lo ideal es colocarlo debajo de la puerta, aunque quizá tengas que moverlo de un lado a otro, según donde más se le necesite. Por último, los lanceros puedes colocarlos debajo de las escalerillas que dan a la parte de arriba de las empalizadas. Ahí estarán protegidos de las flechas, y puedes hacer que suban rápidamente las escalerillas en caso de que los enemigos consigan trepar hasta lo alto de la empalizada, impidiendo que alcancen las posiciones de tus arqueros.



MISIÓN 4 DIVIDIR Y VENCER

Si la anterior era una misión de defensa pura, ésta supondrá tu primera operación de exterminio a gran escala, en la que comprenderás por qué tus legionarios son sin duda tus mejores efectivos.

La dificultad iene determinada por el hecho de tener tus fuerzas divididas en dos frentes, pero no te preocupes, tus oponentes son chusma bárbara y ambos ejércitos son capaces de valerse por sí mismos.

Comienza por dirigir a tus tropas de infantería, en el norte, hacia el poblado que les queda más cercano. Mientras tu infantería auxiliar construye una guarnición, aprovecha ese tiempo para dirigir a las tropas de caballería hacia el pueblo que les queda más al norte. ¡Ojo! Date cuenta de ►►

que en este ejército la única unidad que tienes capaz de entrar en los bosques es el druida. Si te encuentras con que ellos te empiezan a disparar, tendrás que internar al druida en el bosque para localizar a los agresores y abatirlos con los disparos de tu caballería arquera.



▶ TAN PRONTO como hayas tomado el segundo pueblo, podrás reclutar legionarios y solucionar esta carencia del ejército de caballería. En cuanto al ejército de infantería, comienza por reclutar un médico (ya que no tienen druida que les cure).

En general, este mapa tan boscoso requiere que reclutes sobre todo legionarios. Con los dos pueblos funcionando para procurarte tropas, no tienes más que juntar tus dos ejércitos en el centro y desde allí preparar la incursión contra uno de los poblados de las esquinas. Te recomendamos que tomes el poblado que queda más al Oeste. Tiene muchas tropas sobre el terreno, y dado que se rendirá en cuanto te acerques a él, te ahorrarás muchas batallas gracias a ello. El pueblo del Este es más débil, y no tendrás problema para tomarlo con tu ahora enorme ejército de legionarios.

La misión no acabará hasta que no liquides al último jefe enemigo, que es itinerante. Por fortuna, con los exploradores halcón aliados que hay desplegados por el terreno debería ser fácil localizarlo y darle caza. Usa legionarios para esta labor, el jefe tiende a huir a través de los bosques, con lo que la caballería podría verse burlada en su empeño.



MISIÓN 5 LA FRONTERA ETERNA

Hasta ahora las misiones han sido relativamente sencillas y directas. En esta ocasión, vas a tener que sacar el máximo partido a tus tropas para sobrevivir y tomar decisiones tácticas importantes. Olvídate de intentar defender el puente y vigilar los accesos, como te sugieren al principio, porque lo único que conseguirás es dividir a tus fuerzas y fracasar. Es mejor que centres tus esfuerzos defensivos en tu base y dejes que los germanos crucen el río. Hay dos zonas elevadas a las que puedes sacar partido cerca de tu base, una justo delante de ella, oteando un camino serpenteante, y la otra justo al lado, donde se sitúa la caballería aliada. El tiempo es esencial. Mete al centurión en el pueblo y encarga, por este orden, un médico, dos tropas de lanceros y arqueros en abundancia. Coloca a los arqueros y a los honderos baleares iniciales en la posición elevada que te permite vigilar el camino serpenteante.



■ La defensa durante el asedio en "De todas las tribus galas" es sencilla. Acumula arqueros en las empalizadas y combate al pie de ellas.



■ Cuando el enemigo dispara desde terreno elevado, hay que procurar acortar las distancias cuanto antes.



■ Procura retirar a los arqueros tras prender fuego a una catapulta, o los plancharán a pedradas.



▶ PON A LOS LANCEROS, en cuanto salgan, bloqueando los accesos al pueblo en formación estacionaria (al final del camino serpenteante), y pon a los legionarios detrás para que les apoyen con su lanzamiento de pilums antes de trabar combate con quien les ataquen. Tranquilo, los arqueros situados en la posición elevada diezmarán a las tropas del enemigo antes de que tus legionarios tengan que intervenir. La infantería auxiliar puede construir torres de vigilancia para albergar a los arqueros que vayas sacando o incluso catapultas de apoyo. No hagas balistas, el terreno es muy tortuoso para que te resulten útiles.

Durante el asalto cuida de que los legionarios y la caballería no salgan despendolados detrás las tropas que huyan. Mantente dentro del alcance de los arqueros y sin salir de los pasos estrechos y todo irá bien. Cuando te digan que los germanos huyen en desbandada, es hora de pasar a la acción. Asegúrate de que no puedes construir más tropas por falta de puntos de unidad y obtén un explorador lobo.



▶ AHORA TIENES UN GRAN EJÉRCITO de arqueros con escasas tropas de combate cuerpo a cuerpo, así que debes ser precavido. Los germanos habrán reconstruido todos los puentes, así que tendrás que escoger uno para cruzar. Te recomendamos el que que-

Quiz 4

¿Cómo se llama el príncipe Galo al que tienes que rescatar de los britanos?

A. Casio
B. Tulio
C. Dacio
D. Vincigetorix

¡A mi la legión!

LOS LEGIONARIOS son tu unidad de combate cuerpo a cuerpo por excelencia, así que deberían formar el grueso de tu ejército. Son más efectivos cuando recurren a la formación tortuga, pero date cuenta de que así pierden mucha velocidad. Esto es todo un problema cuando de lo que se trata es de trabar combate rápidamente con el enemigo, para evitar que ataquen a otros tipos de tropa en tu ejército. Si por ejemplo, estás atacando a unos tiradores, la formación tortuga te protegerá de sus flechas, pero si los tiradores se ponen a disparar a tus arqueros, probablemente prefieras lanzar a los legionarios a la carga en formación estándar.

LA DEBILIDAD de los legionarios es la caballería, ya que los jinetes tienen ventaja contra ellos en el combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, el lanzamiento de pilums de los legionarios pueden causar serias bajas en la caballería justo antes de trabar combate, con lo que las cosas se equilibran un poco. Procura que tus legionarios conserven su vigor para este tipo de situaciones.



En "Dividir y vencer", basta con que reúnas infinidad de legionarios. No hay apenas caballería enemiga, ya que se trata de una región muy boscosa.



Manda al halcón a las zonas altas para que tus arqueros puedan luchar con el enemigo.



El lobo del explorador te será útil para descubrir y disparar desde fuera a enemigos ocultos en los bosques.

A galope tendido





LA CABALLERÍA es eficaz contra la infantería, pero tiene serias debilidades que debes tener en cuenta antes de lanzarla al combate. Por un lado, los lanceros o piqueros pueden derrotarla fácilmente, incluso cuando no reciben su carga en la temida formación estacionaria. En cuanto veas que los lanceros se dirigen hacia tu caballería, sal al galope usando la función de correr. Durante una batalla, espera a que las tropas traben combate y usa a la caballería para flanquear al enemigo y atacar a sus arqueros, que estarán distraídos disparando a la primera línea de batalla.

LOS ARQUEROS MONTADOS pueden ejercer la misma función que los arqueros normales durante una batalla: hacer llover flechas sobre el enemigo desde su posición de retaguardia. Sin embargo, su auténtico punto fuerte es la movilidad. Una táctica muy eficaz consiste en acercarse a una fuerza enemiga por uno de sus flancos, disparar y prender fuego a las estructuras. Después del ataque pueden regresar a la retaguardia sin ser interceptados. Esta es una buena manera de forzar al oponente a que abandone sus posiciones defensivas.

BUSCA SIEMPRE ZONAS ELEVADAS DE TERRENO PARA COLOCAR A TUS TROPAS DE ATAQUE A DISTANCIA, PERO ASEGÚRATE ANTES DE QUE ESTÁN DESPEJADAS

Terreno ventajoso







LAS ZONAS ELEVADAS son ventajosas principalmente para tus tropas de ataque a distancia. Ahí gozan de buena visibilidad y pueden disparar más lejos. Lo más importante es que el enemigo no puede verlas hasta que no mande a un halcón o se ponga a tu misma altura, por lo que sus tiradores no podrán devolver el fuego hasta entonces. Además, muchas zonas elevadas permiten vigilar zonas desde las que es difícil acceder hasta ellas.

EL AGUA es el terreno ideal para tus lanceros. La infantería pesada, como los legionarios, no pueden entrar en ella, así que ahí están a salvo de sus embates. Sólo debes temer a los arqueros enemigos, pero si apoyas a tus lanceros con tus propios arqueros, o incluso con caballería, podrás hacerles frente.

LA HIERBA ALTA funciona de manera similar a los bosques, en el sentido de que puede haber fuerzas enemigas escondidas en su interior. Date cuenta, no obstante, que aquí las tropas se descubren al atacar, por lo que no se obtiene la ventaja táctica de los bosques. Además, la hierba alta no es tan restrictiva para el movimiento como lo son los bosques.

da más al sur, a la izquierda de tu base, y que efectúes un recorrido en el sentido de las agujas del reloj, bordeando el mapa. Es la ruta con menos posibilidades de defensa al enemigo. Manda al lobo de tu explorador a inspeccionar los bosques antes de acercarte a ellos y acribilla con tus arqueros a los tiradores que se oculten en el follaje, aprovechando cualquier terreno elevado que tengas cerca. Los germanos te atacarán en masa en cuanto te aproximes a la meseta que hay por encima de su poblado. Debes cuidarte de mandar a tus tropas de combate cuerpo a cuerpo por delante y de apoyarlas con los arqueros en la subida. Tan pronto llegues arriba, hazte fuerte en esa posición y resiste el embate. ¡No olvides tener una cola de unidades encargada en el pueblo! Así, a medida que tus tropas sean abatidas, se irán formando nuevos refuerzos (pon el punto de salida de forma que se dirijan hacia la batalla). Una vez acabes con los defensores, podrás hacerte con el poblado sin más consecuencias.

Quiz 5

¿Qué tipos de munición puede usar la catapulta?

A. Proyectiles incendiarios y rocas
B. Cadáveres putrefactos y rocas
C. Rocas y pedrea
D. Proyectiles incendiarios y pedrea



UN ÚLTIMO CONSEJO, la caballería saldrá a escape en cuanto sufran bajas serias. Por ello, tienes que usarla sólo para flanquear al enemigo y no exponerla a combates de primera línea. No pienses que vas a poder utilizarla como escudo para tus arqueros, porque no se dejarán sacrificar. ►►

SI TU INFANTERÍA AUXILIAR ESTÁ OCIOSA, PONLA A CONSTRUIR UNA TORRE DE VIGILANCIA. ES GRATIS, Y NUNCA SE SABE CUÁNDO PUEDE HACERTE FALTA



Este promontorio te otorga ventaja defensiva en "La frontera eterna". Muchas tropas enemigas morirán al cruzar el camino serpenteante de abajo.

MISIÓN 6 UNA TIERRA PERDIDA ENTRE LAS BRUMAS

Rescatar a Casio no será nada fácil, porque esta zona es un auténtico avispero de bárbaros hostiles, y cuentas con unas tropas de inicio muy limitadas. Tendrás que obrar con prudencia.

Lo primero es salir de la playa en la que estás atascado. Coloca tus máquinas de asedio en el saliente de tierra de la izquierda y a tus tropas de combate cuerpo a cuerpo (con los lanceros en posición estacionaria) en el istmo del norte. Haz que tu explorador halcón mande a su ave hacia la isla que hay arriba a la izquierda. Tienes que destruir sus máquinas de asedio con las tuyas rápidamente y defenderte del brutal ataque que se desencadenará como resultado.



▶ **SI DAÑAN TUS MÁQUINAS,** usa a la infantería auxiliar para repararla. Luego usa las maquinas de asedio para destruir la torre del defensa del norte y manda a la caballería al galope hacia la rampa de la izquierda, donde tras una rápida batalla te encontrarás con un jefe bárbaro aliado.

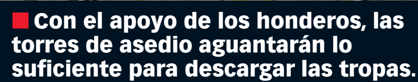
Luego te queda aniquilar a los tiradores que hay en la meseta de la derecha, lo mejor es que mandes al halcón para obtener línea de visión hasta ellos, de manera que tus arqueros puedan intercambiar proyectiles con ello. Tan pronto se distraigan con tus arqueros, manda al galope a tu caballería para dar un rodeo y atacarles cuerpo a cuerpo.

Quiz 6

¿Cómo se llama lo que consumen las unidades del juego para realizar sus ataques especiales?

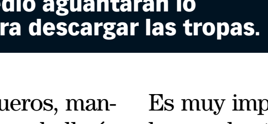
- **A.** Energía
- **B.** Maná
- **C.** Superpoder
- **D.** Vigor





Con el apoyo de los honderos, las torres de asedio aguantarán lo suficiente para descargar las tropas.

Bloquear este paso entre los bosques con lanceros estacionarios prevendrá el ataque de los nobles.





▶ **TRAS ESTO REÚNE** a tus tropas y sigue al jefe bárbaro hasta su pueblo, utilizando las tácticas que ya aprendiste en la segunda misión para explorar el terreno y prevenir emboscadas. Construye ahí una guarnición y mete a un centurión (ascendido de entre tu infantería auxiliar) para que comience a entrenar tropa, concretamente honderos baleares, ya que tienes tiempo de sobra hasta el asedio, que es cuando les necesitas. El jefe bárbaro te guiará hacia el norte del mapa, pero por el camino hay múltiples emboscadas, así que tendrás que avanzar con cuidado y sin prisas, explorando el terreno.

Es muy importante que coloques dos tropas de lanceros en posición estacionaria para bloquea un paso cercano que se abre entre los bosques, a mano derecha, muy próximo al poblado. Con eso disuadirás a la caballería enemiga de atacar al pueblo, al menos por ahora.

Una vez que te reúnas con los refuerzos bárbaros, haz que tu infantería auxiliar construya una torre de asedio más y algunas escalas y/o catapultas. Carga las dos torres con infantería y prepárate para asaltar la fortaleza. La idea es que tus honderos, arqueros y catapultas ataquen a los tiradores de las murallas mientras tus torres de asedio se aproximan a ellas para descargar la infantería. Llegarán en llamas, pero cumplirán su cometido.

Estate preparado para interceptar un ataque de caballería contra tus arqueros empleando a una tropa de piqueros bárbaros. Una vez hayas rescatado a Comio (simplemente acércate a él), sal por donde has venido (utiliza las escalas), reúne a todas tus tropas para que vayan todas juntas, y deshaz el camino para volver a la playa.



▶ **YA NO IMPORTA** que ataquen al pueblo, sólo procura volver a la playa sin desviarte y rechazando todos los ataques que te lancen. No te demores, los bárbaros están hechos una furia, así que cuanto antes salgas de aquí, menos bajas sufrirás. En la playa hay un pequeño comité de bienvenida, pero un simple ataque frontal bastará para aplastarlo mediante superioridad numérica.

G.P.A.

Otros tipos de tropa

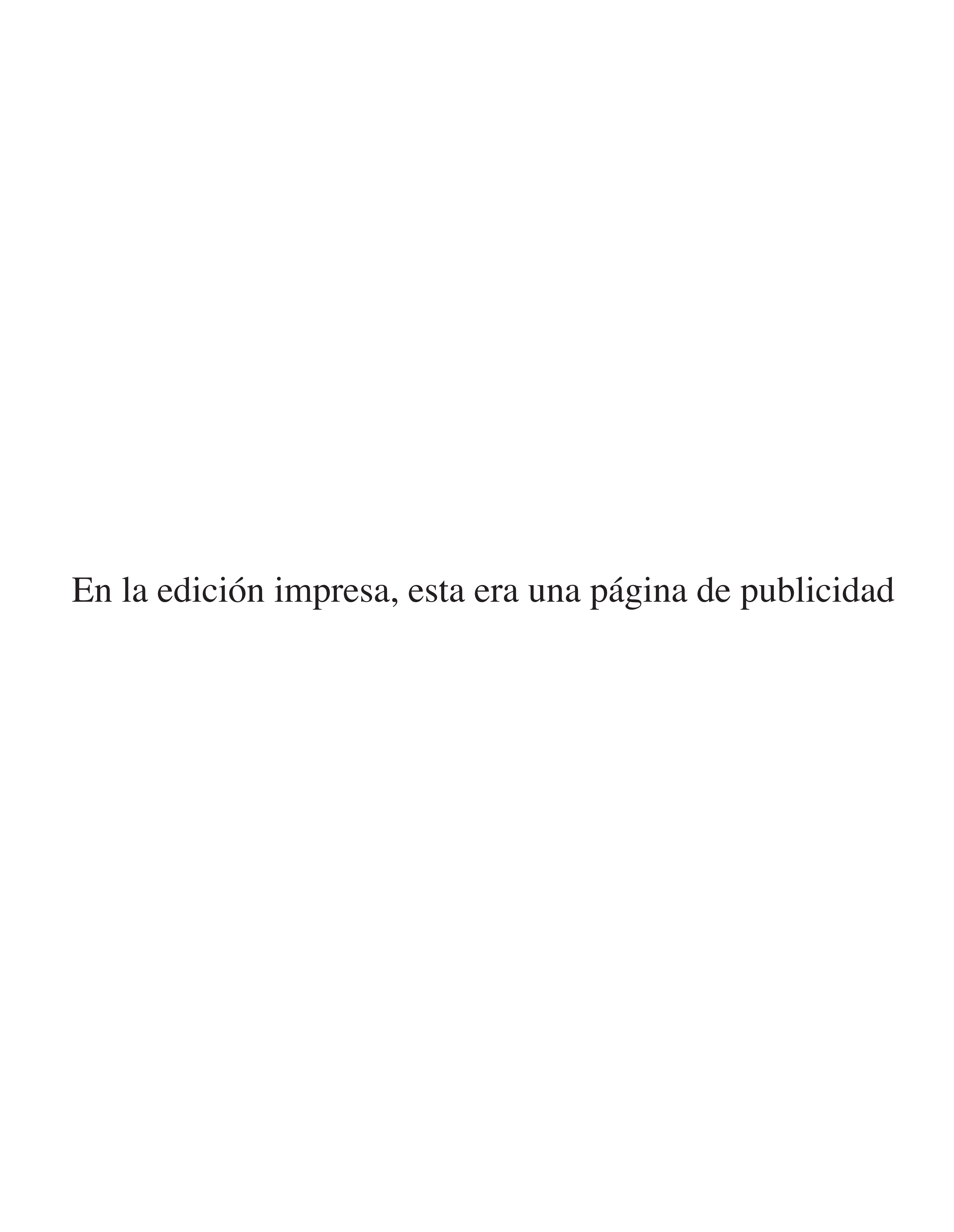
LOS HONDEROS BALEARES no tienen el alcance superior del que gozan los arqueros, ni pueden emplear flechas incendiarias. Sin embargo, su labor de apoyo en combate directo es más eficaz, especialmente si consigues posicionarlos en terreno elevado.

LA CATAPULTA Y LA BALISTA son eficaces para atacar tanto a estructuras como a edificios. Los proyectiles incendiarios otorgan una gran ventaja a la catapulta contra las estructuras, mientras que el proyectil de la balista es letal contra formaciones cerradas.

LOS DRUIDAS aliados tienen la habilidad de robar vigor. Úsala para ayudarte a dar caza a las unidades enemigas que traten de huir a la carrera.

Soluciones Quiz




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Splinter Cell
El comando invisible





Si esconderte entre las sombras no es lo tuyo, aprende los entresijos del contraespionaje y estudia el siguiente informe que hemos "extraído" de los archivos secretos de Third Echelon. Muchos agentes han muerto para sacar a la luz estos valiosos documentos. No los desaproveches...

Salvar al mundo de la Tercera Guerra Mundial, no es una tarea sencilla pero la guía que hemos preparado te facilitará el trabajo. Hay que tener claro que «Splinter Cell» es un juego abierto en el que existen diferentes formas de superar un obstáculo. Por eso, la solución que aquí os proponemos no tiene porqué ser, estrictamente la única.

Dicho esto, llega el momento de enfundarse el traje negro, ajustarse las gafas térmicas, y tatuarse en la frente: "déjate ver y estás muerto". O, como a Tom Clancy le gusta decir: "Una sola bala mata...".



NIVEL 1: LAS OFICINAS DE LA CIA

La nueva sorpresa que el destino le tiene reservada a un casi retirado Sam Fisher, comienza en los niveles interiores de la CIA. Fisher, veterano de mil guerras no declaradas, es reclutado para formar parte de la primera "célula astilla" de una agencia ultrasecreta, Third Echelon. La primera misión sirve de tutorial del juego; tan sólo tienes que seguir las indicaciones del coronel Lambert. Fisher comenzará aprendiendo a explorar los alrededores, escalar un muro y subir por una escalera hasta una plataforma elevada, para bajar deslizándose por una cuerda. Pegándose a la pared para pasar por un pasaje estrecho, y escalando una tubería, podrá llegar hasta un elevado muro que superará saltando hacia la pared y, al entrar en contacto con ella, saltar de nuevo para subir hasta la parte alta del muro. Una puerta deslizante nos conducirá hasta las oficinas internas de la CIA. En primer lugar, hay que dominar la abertura de las puertas. Algunas cerraduras están cerradas, así que habrá que abrirlas con la ganzúa, tal como explica el manual.

Acércate al primer agente por detrás, caminando despacio, e inmovilízalo por la espalda (tecla interactuar) para interrogarlo y que te entregue el código que abre la puerta. Golpéalo para dejarlo fuera de combate, y pasa a la siguiente sala. Deberás repetir la operación, pero esta vez obliga al agente enemigo a poner los ojos en el escáner de retina.

La última prueba exige esquivar tres cámaras de vigilancia. Para eludir la primera de ellas, dispara a los fluorescente hasta que reine la oscuridad más absoluta, y avanza con las lentes de visión nocturna. Dispara a la segunda, y aprovecha los ángulos muertos, cuando gira, para evitar la tercera. Casi hemos terminado: noquea al guardia, cárgalo al hombro y escóndelo junto a las literas. Sal por la puerta que custodiaba, y entra en una sala con detección de sonido. Tendrás que superarla caminando sin hacer ruido. Anda despacio en el suelo que cruje, y salta agachado para reducir el impacto.

Quiz 1

¿Cuál es el nombre del coronel Lambert?

A. Irving
B. Mike
C. John



NIVEL 2: LA COMISARÍA

Tras un movido viaje en avión, Sam Fisher acaba con sus huesos en Georgia. Dos agentes de la CIA han desaparecido. Fisher tendrá que encontrar a su contacto local, el agente Thomas Gurgenidze, para descubrir lo que ha ocurrido.

Comenzamos en las afueras de la comisaría. Subimos las escaleras del patio y agarramos una escala adosada a la pared, para subir hasta el tejado. Allí se encuentra una trampilla que conecta con un ático interior. ▸▸

Un poste adosado permitirá a Fisher llegar hasta la terraza. La comisaría está en llamas, así que salta sobre el cable suspendido para deslizarte hasta el edificio. Sigue el camino que te indique Grimsdóttir, avanzando por los pasillos sin fuego, hasta las escaleras.



CUÉLGATE DE UNA TUBERÍA del techo para superar un suelo hundidoy sube hasta una gran sala en llamas, en cuyo interior, el contacto está a punto de ahogarse. Sal de la sala y dispara a la claraboya del techo para dispersar el humo del incendio.
Te encuentras sobre un balcón. Busca la apertura en la barandilla, a la derecha, y salta al balcón del edificio contiguo. Un enrejado de madera lleva hasta la entrada del apartamento. Puedes ocultarte entre las grandes plantas. Cuando el guardia que está dentro salga a tomar el aire, deslízate al interior. Detrás de un cuadro encontrarás un ordenador. Úsalo para recuperar los datos, que se guardarán en tu PDA. Cerca hay una puerta con un teclado; ábrela usando el código. Para superar el precinto policial es necesario obtener el pase de Gurgenidze, en la plaza Morevi. Por tanto, regresa al balcón y usa el alambre superior para deslizarte al otro extremo de la calle. Entra en el hueco del ascensor. Tendrás que escalar por el raíl para llegar hasta arriba. Después, abre la trampilla y deslízate al interior del ascensor. Abre la puerta cercana con la ganzúa, y entra en el edificio.

Quiz 2

¿Qué visión no utiliza Fisher?

A. Térmica
B. Infrarroja
C. Nocturna



Para no ser detectado, Sam Fisher tiene que deslizarse por cables, escalar postes, o arrastrarse por tuberías. Las armas son el último recurso.



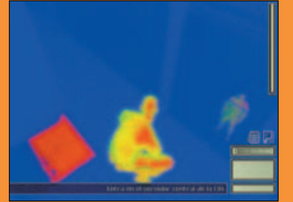
Muchas paredes tienen escalas adosadas que permiten acceder al tejado de una forma sencilla.



Lambert nos dará instrucciones sobre la misión por medio un transmisor incorporado en el oído.

Cuestión de vista





LA VISIÓN NOCTURNA permite a Sam Fisher guiarse sin problemas en los lugares más oscuros. Es vital en todas las misiones, pero hay que tener mucho cuidado con ella: no diferencia entre mucha y poca luz, así que puede que pasemos de la oscuridad total a ser visibles, y no nos demos cuenta... Igualmente, focos intensos o las linternas de los guardias ciegan a Fisher durante unos segundos, dejándolo indefenso. La vista lejana se difumina, así que pueden pasar desapercibidos objetos de pequeño tamaño que sean importantes.

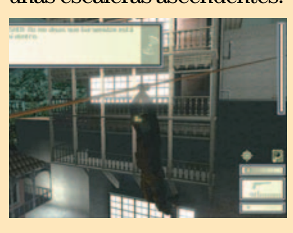
LA VISIÓN TÉRMICA se utiliza para detectar la presencia humana en lugares con niebla, gas o humo. No registra los cambios de luz, así que no hay que quitar el ojo al indicador de camuflaje. También sirve descubrir qué teclas se han pulsado en una puerta con código. Pero hay que ser rápido, sino el rastro térmico de las huellas se borra...

LOS AGENTES DE LA CIA HAN SIDO ASESINADOS POR DESCUBRIR EL OSCURO SECRETO QUE PROTEGE EL PRESIDENTE DE GEORGIA, KOMBAYN NIKOLADZE

Baja dos tramos de escaleras y busca un saliente en el ala oeste, por el que Fisher tendrá que colgarse para dejarse caer sobre unas plantas, en el callejón.



SUBE LAS ESCALERAS del otro extremo, hasta un gran espacio abierto. Examina los arbustos y busca un hueco por el que arrastrarse, para localizar el ordenador que contiene el acceso al precinto policial. Desde los arbustos, explora el callejón de la derecha. Para avanzar tendrás que disparar a las dos bombillas que iluminan la zona. Camina hacia el final del callejón, sube por la columna a la terraza superior y pégate a la pared para sorprender al guardia por arriba. A continuación, haz un doble salto en la pared con la estrella y localiza una puerta con el teclado, donde debes introducir el código obtenido en el último ordenador hackeado. Para acabar con el guardia, haz palanca con las dos piernas en el pasillo estrecho de las celdas, y déjate caer encima de él. Recupera los datos del ordenador y camina por el pasillo, esquivando al guardia que ve la televisión y al informático. Si lo interrogas, obtendrás información útil. Dispara a una cámara para entrar en la morgue, y examina los cadáveres de Madison y Blaustein. Para completar la misión, Lambert te encarga recuperar la información del sistema de vigilancia. Retorna a la sala del informático y sube las escaleras. Rodea la sala para llegar a una puerta comunicada con unas escaleras ascendentes.



PASA POR DETRÁS de los guardias, agachado, hasta la sala de ordenadores. Para recopilar la información, es necesario noquear al informático. Activa el ordenador y prepara la escapada: baja al piso inferior, caminando por el pasillo de la izquierda hasta la puerta principal. Al otro lado, Wilkes te espera oculto en la furgoneta.

■ La propagación del fuego es impredecible. Cuando se produzca un incendio Fisher debe actuar con rapidez y prescindir de los sistemas de visión.



■ El chofer intenta huir antes de que podamos interrogarlo. ¡Hay que detenerlo por todos los medios!

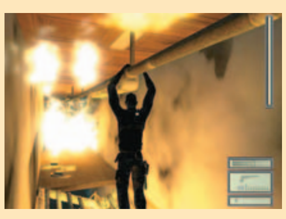


■ La misión de la refinería es de las más difíciles porque hay que abrirse camino en un laberinto de tuberías.

Afina el oído

LA MÚSICA en «Splinter Cell» sirve para algo más que para crear ambiente. Se ajusta automáticamente a la acción del juego, por lo que ofrece pistas sobre la situación del enemigo, o sobre un inminente ataque. Si notas que la música se acelera o cambia bruscamente de ritmo, detente inmediatamente, agáchate, y busca un lugar oscuro, aunque parezca que estás solo: seguro que una cámara remota o un guardia ha detectado tu presencia...

EL CONTROL DEL SONIDO es vital para pasar desapercibido. Hay que escuchar la fuerza de los pasos de Fisher, en función del terreno que pisa: no es lo mismo caminar sobre madera mullida o sobre una moqueta que sobre un suelo metálico... Si los pasos suenan altos, reducir la marcha o caminar agachado. Lo mismo se aplica al uso de objetos y la abertura de puertas. Todas las acciones provocan un pequeño ruido, que aunque parezca inaudible, pondrá en alerta a un enemigo cercano. Si es necesario, noquéalo o distráelo lanzando una botella o una lata en la dirección opuesta, antes de pisar un suelo ruidoso o usar una ganzúa.



NIVEL 3: EL MINISTERIO DE DEFENSA

Los agentes de la CIA han sido asesinados por descubrir el oscuro secreto que protege el presidente de Georgia, Kombayn Nikoladze. Comienzas en los tejados del ministerio. Ata una cuerda a la chimenea para bajar e introducirte por la ventana (tecla de salto). Espera a que el vigilante se siente en su despacho para noquearlo. Después, dispara a la cámara de vigilancia, hackea el ordenador y apaga la luz, para abrir la puerta con seguridad. Una entrada, a la izquierda, lleva al garaje. En cada planta hay una cámara, así que dispárala desde el rellano. Ya en el aparcamiento, dispara a la cámara de la entrada y bordea el coche con las luces encendidas por las sombras más oscuras, para coger al chofer. Tras interrogarle recibirás nuevas órdenes. Retorna a las escaleras y sube al pasillo iluminado donde estaban los guardias. Tendrás que disparar a una cámara para acceder al ordenador. Abre la puerta contigua con la ganzúa; verás una ventana que se abre al otro lado de la plaza. Agárrate al alféizar exterior del balcón y cuélgate del borde para llegar hasta ella. Para eludir a los cocineros, lanza una botella hacia el congelador. Repite el proceso con el vigilante de la sala contigua. Inmovilízalo, sal de la cafetería y desciende las escaleras cercanas. En la planta inferior está el ordenador que controla el entramado de seguridad. Noquea al vigilante y desactiva la rejilla láser. Para abrir la siguiente puerta necesitas superar un escáner de retina. Coge al oficial por la espalda y oblígalo a ser identificado. Esquiva la cámara del otro lado y dispárala desde abajo para acceder al patio. Busca un lugar oculto y vigila el ascensor, pues ahí aparecen Grinko y Masse. Apunta el micrófono hacia allí, para grabar la conversación. Finalmente escala la pared enrejada, hasta la ventana. Ya en el edificio, oirás llegar a alguien por el ascensor, así que escóndete en el armario, donde encontrarás una ganzúa explosiva. Espera a que se marchen y coge el ascensor hasta el piso superior. Rompe la cerradura de la puerta de la izquierda con la ganzúa, y hackea el ordenador. Para escapar, sal por los conductos de ventilación del techo. Déjate caer al otro lado del pasillo, dispara a la cámara, y busca la puerta que da acceso a una escala soldada a la pared. Fisher está en los tejados del ministerio. Busca una chimenea para atar la cuerda, y desciende hasta el ventanal, desde el que podrás ver a un guardia. Dispárale a través del cristal, cuando esté de espaldas. Salta hacia la estancia, y recoge los datos del ordenador de Nicoladze. Cuando oigas pasos, corre hacia la ventana y cuélgate por el exterior. Los soldados harán su ronda y se marcharán. Entonces regresa al ordenador y termina de recuperar la información.
Ya sólo queda regresar al garaje. Busca las escaleras de bajada hacia el tejado, y deslízate por la barra del hueco del ascensor hasta el aparcamiento, donde Wilkes te está esperando.

Quiz 3

¿Cuántas armas de fuego usa Fisher?

A. Cuatro.
B. Quince.
C. Dos.



NIVEL 4: LA REFINERÍA DE PETRÓLEO

El presidente de Georgia se comunica con los terroristas ocultos en una plataforma petrolífera del Mar Caspio. Sube por la escala cercana, gira la vista a la derecha y supera el alambre de espino colgándote de la tubería. Síguela hasta llegar al final. Ya abajo, Fisher deberá girarse hacia la derecha y dejarse caer por el borde la pasarela, para quedar agarrado a la misma.



▶**DESLÍZATE** en la misma dirección para superar el obstáculo, y alcanza la tubería. Pronto llegarás a una plataforma, de donde cuelga un alambre por el que Fisher podrá deslizarse, para llegar al otro extremo. Hacia el oeste localiza un poste que deberá escalar. Desde allí, podrás divisar un agujero en otro gran conducto, por el que deberá introducirse. Pronto aparecerá el técnico que Fisher debe interrogar, escoltado por varios soldados. Hay que seguirlo sin ser visto. Por tanto, sube por otra escala hasta el nivel superior y busca un poste metálico para seguir subiendo. Debes seguir la tubería roja y dejarte caer sobre el soldado, si tienes la oportunidad. Después salta al tubo blanco que hay más abajo, y busca las estrechas pasarelas negras, hacia el este. Debes saltar de unas a ►►

otras, agarrándote en el borde de las vigas cuando sea necesario, y avanzar colgándote de ellas, hasta saltar sobre una plataforma con escaleras que se elevan alrededor del complejo.
En ese momento varios cazas de la OTAN comenzarán a atacar la refinería. Camina por el balcón hasta que una explosión haga salir a un soldado, y sigue las huellas para localizar al técnico. Entrará en una sala cercana. Un soldado se queda vigilando la puerta, y otro patrulla. Busca una botella y lánzala para atraer a uno de los soldados y noquearlo; dispara al guardia que vigila la puerta. Con el camino despejado, controla la ventana de la sala hasta que veas pasar al informático. Debes seguirle, pero el camino está cortado por un incendio. Sube hasta la caja y agárrate a una tubería para cruzarlo. Uno de los escoltas comenzará a destruir el equipo informático, así que salta sobre él y redúcelo. Es el momento de atrapar al técnico: sube las escaleras y dispara a los barriles para acabar con los soldados. Después, hacia el este, baja una sección de escalones y reduce al último escolta. Abre una puerta con la ganzúa y enseguida verás correr a tu objetivo. Síguelo hasta atraparlo en el muelle de embarque. Un par de puñetazos bastarán para recuperar el equipo portátil.



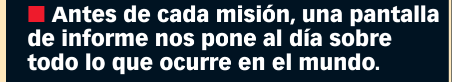
NIVEL 5: EL CUARTEL GENERAL DE LA CIA

Las cosas se ponen feas. Georgia ha declarado la guerra a Estados Unidos. Para terminar de complicar las cosas, la hija de Fisher ha sido secuestrada. Parece claro que hay un topo infiltrado en la CIA, y tu misión será atraparlo. Lambert ha conseguido detener el mecanismo de ventilación, pero apenas tienes un minuto y medio para colarte. Sigue la valla y escala la verja de los transformadores, a la izquierda de la entrada principal. Usa un doble salto para alcanzar la ventana izquierda y colarte por el ventilador parado. Escala la verja y recorre el pasillo hasta una cámara situada al fondo, que deberás esquivar. Sube un par de pisos, noquea al agente, baja un tramo de escalones y entra en la primera sala de la derecha, para obtener información del ordenador y algo de munición.



Para descender con la cuerda, antes habrá que buscar una chimenea. Esta restricción es importante, porque así se evita probar en todos los sitios.





Antes de cada misión, una pantalla de informe nos pone al día sobre todo lo que ocurre en el mundo.



Las cámaras se lanzan con la pistola, y permiten espiar al enemigo sin levantar sospechas.



A CONTINUACIÓN explora la sala de enfrente, pasando el detector de metales y esquivando a los agentes que circulan por los pasillos. Deberás usar una lata para apartar al vigilante del ascensor. Úsalo para bajar al piso inferior, y entra en la sala de donde ha salido el último guardia. Allí encontrarás un ordenador con el código de acceso a un nuevo sector. Camina hacia el este, hasta encontrar varias casetas de vigilancia, que podrás pasar agachado. Así llegarás hasta una puerta donde deberás esperar a que un guardia accione el teclado. Noquéalo y entra en la sala, para acabar con el otro. En su mochila lleva un código de acceso. Ahora ya puedes introducirte en el cuarto de seguridad, apagar las luces e introducir uno de los códigos que tienes en tu poder. Tendrás que sortear a las dos personas que hay dentro, así que introduce el cable óptico por debajo de la puerta, y entra cuando estén de espaldas. Sal por la puerta del otro lado hasta el ordenador, para recuperar un nuevo código. En la planta inferior, deberás aturdir a los dos vigilantes, antes de que den la alarma. Regresa a la cafetería y sigue por el único camino, anulando a los dos agentes que circulan por la zona. Seguidamente busca una puerta con un teclado e introduce uno de los códigos que faltan por usar. Llegarás a una gran sala abierta con un terminal en el centro, frecuentada por dos civiles. Deshazte de ellos, ocultándolos en las sombras, y accede al terminal. Recibes nuevas órdenes: tienes que hackear el ordenador de Dougherty. Regresa por donde has venido hasta los lavabos, y localiza la sala de seguridad.



ENTRA EN ELLA saltando al interior por la ventana. El guardia te verá y se irá. Síguelo hasta una gran estancia vigilada por dos cámaras blindadas. Espera a que no haya mirones y dispara a las luces. Busca la fotocopiadora. Cruza por delante cuando el agente esté de espaldas, y baja las escaleras hasta la puerta con teclado.

Quiz 4

¿Cuál es el vehículo de extracción?

A. Un avión.
B. Un helicóptero.
C. Un Ferrari.

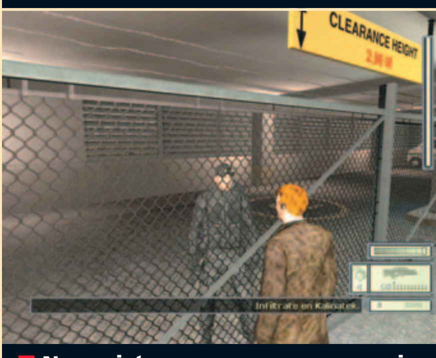
El hombre invisible

LA OCULTACIÓN es el principal arma de Sam Fisher. En todos los niveles tendrá que ir destruyendo lámparas y bombillas para avanzar. Esto se aplica a las luces exteriores de las puertas, antes de abrirlas, pues es muy importante que no nos vean entrar, y que nuestra silueta no quede recortada frente a un acceso. Pero no abuses de esta táctica, porque las balas son limitadas. Hay que tener mucho cuidado con las sombras que provoca Fisher, pues también son detectadas por el enemigo.

LA INFILTRACIÓN se consigue esquivando a los enemigos. En muchos casos, basta con no cruzarse en su camino, o pasearse agachado por su espalda. Si no hay manera de que se aparten de la puertas, usa una cámara señuelo, o coge una botella o una lata, y lánzala en la dirección contraria. Si disparas el gas paralizante de la cámara, ten en cuenta que sólo atonta durante unos segundos, así que coge al enemigo antes de que caiga al suelo, y golpéalo con la culata para completar el trabajo.



Si atrapas a un enemigo por la espalda, puedes interrogarle, obligarle a usar un escáner de retina o, simplemente, aturdirle.



Nos asisten numerosos personajes a lo largo del juego. Este es Wilkes, el conductor que nos ayuda a escapar.



En «Splinter Cell», esconderse detrás de cualquier obstáculo es el pan nuestro de cada día.

LOS DATOS OBTENIDOS REVELAN LA RELACIÓN ENTRE EL PRESIDENTE GEORGIANO Y EL GOBIERNO CHINO. FISHER DEBE ACUDIR A LA EMBAJADA DE MYANMAR, Y OBTENER PRUEBAS

Armas y proyectiles







LA PISTOLA FIVE-7 destaca por su silenciador: puedes usarla aunque el enemigo esté cerca, así que es ideal para romper bombillas, pero no es suficiente para acabar con el enemigo, salvo que alcance órganos vitales.

EL RIFLE SC-20K es el principal arma de combate. En el modo automático (disparo secundario) resulta letal en el combate cuerpo a cuerpo, pero consume gran cantidad de munición. Si dispones de la mirilla telescópica, no te olvides de quedarte quieto, agacharte, y contener la respiración antes de disparar. Tendrás que controlar tu propio pulso.

LA MUNICIÓN es muy variada. Las balas aturdidoras son más efectivas en el pecho. Las balas con descarga funcionan igual en cualquier parte del cuerpo. Si está lloviendo o el enemigo está en contacto con agua, basta con disparar al líquido para producir el mismo efecto aturdidor.

LAS GRANADAS pueden acabar con el enemigo y alcanzar en ángulos difíciles, si rebotan en las paredes, pero evidentemente eliminan cualquier posibilidad de pasar desapercibido. Sólo merecen la pena en situaciones con tres o más enemigos, cuando se la mascarada es irrelevante.

Como último recurso...

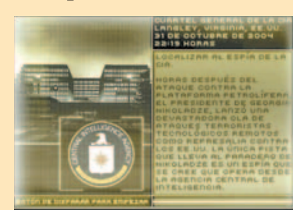




SAM DEBE ANULAR a los enemigos, sólo cuando no queda más remedio. Para ello debe acercarse por la espalda sin hacer ruido, y golpearlos en la nuca con la pistola. Siempre es una buena idea interrogarlos antes, y registrarles para comprobar si llevan información. Otros enemigos o una cámara pueden verte coger al contrario por la espalda, así que es mejor arrastrarlo a una esquina oscura antes de dejarlo sin sentido; así te evitas tener que transportarlo después hasta un lugar oculto.

SÓLO HAY QUE MATAR al contrario si las reglas de la misión lo permiten. Ten siempre en cuenta que, casi siempre, hay otra forma no violenta de superarlo. Si te decides a disparar, antes de hacerlo escóndete en un área oscura, por si algo falla, y asegúrate de que no vas a fallar: dispara a la cabeza, y hazlo quieto y agachado, para mejorar la puntería. Si no acabas con la amenaza al primer intento, seguro que activará la alarma o pedirá ayuda.

Tendrás que esquivar la cámara –apaga la luz primero– para abrir la puerta usando el tercer código. Otra sala de seguridad vigila la zona. Dispara a las luces para que el guardia salga a ver que ocurre, y redúcelo. Ahora podrás acceder al ordenador para recoger más datos, y caminar hasta la torreta de vigilancia. A su lado hay una puerta que Fisher deberá abrir con la ganzúa. Coge el ascensor y sube hasta la siguiente planta. Dougherty está en el cubículo iluminado. Espera a que se vaya y accede a su ordenador. Ya sólo queda secuestrar al topo, y salir pitando de allí. Sigue las luces hasta llegar al auditorio. Crúzalo por el centro hasta la puerta del otro lado, que deberás abrir con la ganzúa. Así llegarás hasta la cafetería, en donde Dougherty está charlando con algunos colegas. Síguele hasta la puerta con teclado; cuando se abra, introdúcete rápidamente, antes de que se cierre. Si no llegas a tiempo, entra la sala contigua y noquea a los guardias para obtener el código en el ordenador. Sigue a Dougherty hasta la sala de fumadores, y atúrdelo. Tendrás que sacarle de allí, así que sal fuera, despacha a los guardias, y carga con Dougherty bajo la lluvia, a través de la pasarela metálica.



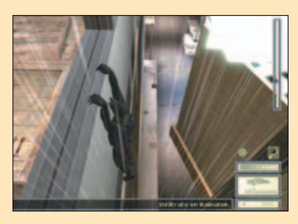
EN LA BIFURCACIÓN, gira a la izquierda hasta los ventiladores, y baja las escaleras hasta el edificio. Deja "el paquete" en un lugar tranquilo, y entra en el complejo para deshacerte de tres agentes. Vuelve a por él y bájalo hasta las escaleras. Si aparecen más policías, puedes atontarlos con las balas aturdidoras. Llévalo al garaje, despacha al guardia que está hablando con Wilkes, e introduce a Dougherty en la furgoneta. ¡Misión cumplida! ►►

Quiz 5

¿Qué se utiliza para hacer rapel?

A. Un gancho
B. Un saliente.
C. Una chimenea.

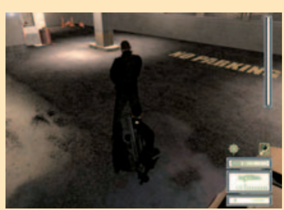
NIKOLAZDE HA APRESADO UN GRUPO DE SOLDADOS AMERICANOS Y AMENAZA CON ASESINARLOS RETRANSMITENDO LA EJECUCIÓN POR TODOS LOS CANALES DE TELEVISIÓN



NIVEL 6: EL EDIFICIO KALINATEK

Mercenarios rusos han comenzado a destruir pruebas de las actividades georgianas. El personaje de Ivan es la clave para que Third Echelon pueda descubrir el paradero de Nikoladze.

Wilkes ha transportado a Sam Fisher hasta el garaje del edificio. Debe esconderse detrás del coche naranja para anular al primer vigilante, antes de que salga el segundo. Sube al piso superior del parking, noquea al primer gorila, registra su mochila, y usa una botella para alejar a otros dos matones de la ventana. Desde ella podrás saltar a un bloque de ladrillos. Usa el tubo para deslizarte hacia abajo, y ata la cuerda en una chimenea para descender sobre un techo de cristal, que deberás romper. Reduce al agente y coge su código del teclado; con él podrás abrir una puerta cercana. El suelo está lleno de cristales, pero podrás superarlos colgándote de la tubería del techo. Avanza por el conducto de ventilación, hasta presenciar la masacre de los programadores. El recinto está sembrado de minas antipersona, así que tendrás que dispararlas antes de acercarte. La detonación acabará con los vigilantes.



▶**RECOGE LOS DATOS** que llevan y apaga la luz para avanzar por el pasillo. Después baja por el hueco del ascensor. En la sala azul central, hay otra mina. Dispárala cuando los guardias estén cerca. Es el momento de ayudar a los programadores arrinconados entre las llamas. Desactiva las minas que los rodean para que te den un código y te avisen de la colocación de una bomba. ¡Fisher tiene dos minutos para desactivarla! Corre por el pasillo hasta el incendio. Dispara a la ventana de la derecha para colarte en la sala contigua y desactivar dos minas. Repite la operación en las estancias siguientes. La bomba está tras una puerta que debes abrir con la ganzúa.

Superada la amenaza, hay que arreglar los fusibles. Regresa al auditorio y noquea a los dos vigilantes. Baja las escaleras, detrás del escenario. Dispara a las luces, abre la caja de fusibles, y activa el interruptor. A continuación regresa a la galería de tiro, y acaba con el guardia para coger un código que abre la puerta cercana. Para anular la vigilancia del otro lado, tendrás que disparar a las lámparas y a los matones –en ese orden–, preferiblemente con la mirilla telescópica. Pronto encontrarás un programador herido; al llevarlo a la enfermería, te entregará información vital para completar la misión. Ve a la sala de ordenadores (la de paredes de cristal) y acaba con el vigilante, para acceder al computador y abrir la puerta de incendios. Sube las escaleras y pon fuera de combate a los militares de la cocina y el servicio.

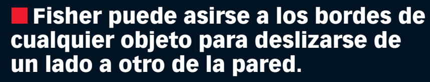


▶**DESDE LOS RETRETES,** sube al conducto de ventilación, a tiempo para ver como un matón intenta acabar con Iván. Dispáralo desde tu posición. Agradecido, te entregará la clave de encriptación. ¡Hora de escapar de allí! Regresa al corredor y usa el ascensor para llegar al tejado. Lanza una granada a los barriles explosivos para acabar con los guardias. Regístralos, pues uno de ellos tiene un código. Después escala los bloques para subir al andamio. En el almacén de materiales tendrás que combatir cuerpo a cuerpo con cinco guardias. Sube un par de escaleras y usa las columnas como parapeto para abatir a otros dos matones. Llegarás a un pasillo iluminado; no hay forma de esquivar a los tres guardias, así que usa una granada. Explora toda la zona –cuidado con las minas explosivas- hasta subir por una escalera iluminada con luces rojas. Llegarás a una plataforma con el suelo enrejado. Dispara por los huecos a un barril del piso inferior, espera a que derra-



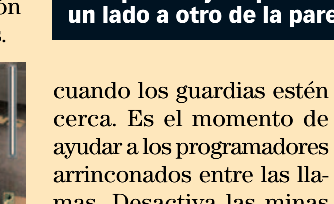
No hay que avanzar a lo loco, porque todos los lugares están plagados de cámaras. Antes de doblar la esquina, mejor acabar con la amenaza.





Fisher puede asirse a los bordes de cualquier objeto para deslizarse de un lado a otro de la pared.

El protagonista lleva un ordenador PDA con todos los datos de la misión, para que no tengas que usar papel.



Quiz 6

¿Cuál de estos países no está implicado en la trama?

A. Nigeria.
B. China.
C. Rusia.

Pensamiento lateral

LAS MINAS de pared sirven para preparar trampas al enemigo. No comienzas con ellas, así que antes de usarlas tendrás que recoger una por tu cuenta. El sensor láser no detectará la presencia de Fisher, si se mueve despacio y no provoca vibraciones en el suelo, que se transmiten a la pared. Espera a que la luz roja se apague para recogerlas.

LAS BENGALAS pueden ser muy útiles en determinadas situaciones. Las bengalas químicas sirven para distraer al enemigo. Enciende una y lánzala en dirección contraria a tu posición, a no ser que quieras convertirte en una antorcha viviente... Las bengalas de emergencia se usan para iluminar y para distraer las torretas con sensores de calor. La distracción sólo es eficaz unos segundos, así que piensa los siguientes pasos a seguir, antes de lanzarla.



Todas las misiones se desarrollan de noche, así que la mayor parte del tiempo habrá que usar la visión nocturna. Cuidado con deslumbrarse.



El rifle de asalto SC-20K es de lo más versátil: puede disparar cámaras, balas y granadas.



En el momento crítico de la misión. Confiemos en que el ordenador no se cuelgue mientras Fisher lo hackea.

El ojo artificial





LAS CÁMARAS DE VIGILANCIA son el principal obstáculo de Sam Fisher para poder avanzar. Alguna de ellas pueden destruirse con un disparo, si hay una zona oscura para esconderse y no están vigiladas. Otras son indestructibles, así que es inevitable esquivarlas estudiando su ángulo de giro y su cono de visión, o bien destruyendo las luces, para dejarlas ciegas. Como último recurso, usa el disruptor de cámaras apuntando a las mismas, difícil de hacer mientras te mueves para no ser detectado…

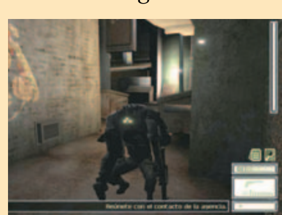
LAS BALAS CÁMARA proporcionan a Fisher una excelente visión extra. Lánzalas en una bifurcación o esquina para explorar todos los ángulos o estudiar patrullas. El cable óptico se introduce por debajo de las puertas para ver lo que hay al otro lado. No es demasiado útil, pues la mayoría de las puertas no están vigiladas. Usarlo sólo en zonas de mucha actividad, pues hace perder mucho tiempo.

me líquido y se acerque el enemigo, y dispara a la mancha. Ahora puedes bajar por la escala y dejarte caer, para hallar a Wilkes. Acaba con los matones escondidos entre las cajas, y sube una escala hasta el avión que te sacará del infierno.



NIVEL 7: LA EMBAJADA CHINA

Con los datos recopilados en anteriores misiones, parece clara una relación entre el presidente georgiano y el gobierno chino. Fisher debe infiltrarse en la embajada de Myanmar, y obtener pruebas. Introduce al agente en el callejón, noquea al primer guardia desde las sombras, registrarlo, y distrae al segundo con una botella, para atraparlo por detrás. Así podrás subir al andamio por una escala situada al fondo. Dispara a una bombilla al otro lado de la calle, y crúzala deslizándote por el cable que cuelga. Ahora déjate caer sobre la cornisa para alcanzar una plataforma en el extremo. Salta desde el alféizar para llegar al reborde que sobresale en la fachada del otro edificio y baja al suelo. En la plaza abierta, camina hacia la verja de hierro y escóndete en la palmera. Desde allí dispara a la luz cercana. Aprovecha la oscuridad para colarte en las alcantarillas. Puedes evitar a los vigilantes con una granada de uno y la visión térmica. Regístralos para obtener información. Sal de las alcantarillas y escala el andamio contiguo. Cuélgate del tubo para entrar en el edificio por una ventana. Al escalar un poste, encontrarás al confidente de la CIA. Usa la chimenea para amarrar la cuerda y descender por el cartel, y recorre el callejón hasta la calle abierta, anulando al soldado que se cruza en tu camino. Dispara a las bombillas que alumbran demasiado, y camina hacia la pared de madera, para subir por la escala del andamio. Entra en el edificio por la ventana y desde el balcón salta al cable que te deslizará al otro lado de la calle. Entra en el callejón, y distrae al soldado con una botella para atraparlo. Después camina hacia la furgoneta, anula a los vigilantes, de uno en uno, y entra por la puerta del aparcamiento, esquivando la cámara de seguridad.



▶MÁS ALLÁ DEL PRIMER trailer podrás ver un camión. Síguelo, esquiva al guardia y a su perro, y entra en la embajada por el jardín. Si miras las ventanas del edificio, verás movimiento en una de ellas. Apunta hacia allí el micrófono, para grabar la conversación. Feirong saldrá de la casa y montará en su limusina; apunta a la puerta trasera con el micro, para seguir grabando la conversación. Por último, esquiva las patrullas y recorre el muro de la embajada, hasta hallar un poste escalable que conduce al exterior. Cohen te ayudará a salir de allí.



NIVEL 8: EL MATADERO

Tras el incidente con los chinos, las cosas se ponen feas. Nikolazde ha apresado a un grupo de soldados americanos y amenaza con retransmitir por todas las televisiones su ejecución. En el patio del matadero, usa la cámara de distracción para gasear al primer guardia. Escóndelo y busca el interruptor detrás de los barriles, para abrir las rejas del lado opuesto. De paso, anula a otro soldado. Métete en el hueco de una de las rejas, y usa una cámara para espiar al otro guardia. Cuando esté en el lado más alejado, corre al contenedor de basura y realiza un doble salto para escalar el muro. Al otro lado, entra en los vestuarios para atizar al soldado y coger la información que lleva. También debes hackear el ordenador. Las cosa se pone difícil: hay un campo de minas que puedes detectar con la visión térmica, pero con ella no ves los focos de rastreo que vigilan, así que deberás alternar ambas vistas. Aprovecha las cajas para esconderte de los focos, mientras evitas las minas y disparas al terrorista del puesto elevado. Por fin alcanzarás un callejón seguro. Usa un doble salto para alcanzar un hueco elevado en la pared, y llegar al tejado. La antena que debes desactivar esta cerca. Camina por el tubo estrecho hasta el gran anuncio de neón, déjate caer para agarrarte en el borde del mismo, y avanza mientras la luz esté apagada. Sigue los conductos de ventilación hasta un cable por lo que podrás deslizarte. Escala la reja y desactiva la antena. Nikolazde enviará a sus mercenarios a por Fisher, así que deberás buscar un lugar oscuro junto a la

puerta, y acabar con ellos, de uno en uno. A continuación abre una entrada con la ganzúa. Desactiva una mina junto a un ordenador, y toma el otro pasaje para colgarte de una viga, subiéndote en unos barriles. Cruza el almacén hacia el otro lado, y déjate caer encima del soldado que patrulla. También tendrás que noquear a otros dos guardias en los vestuarios.

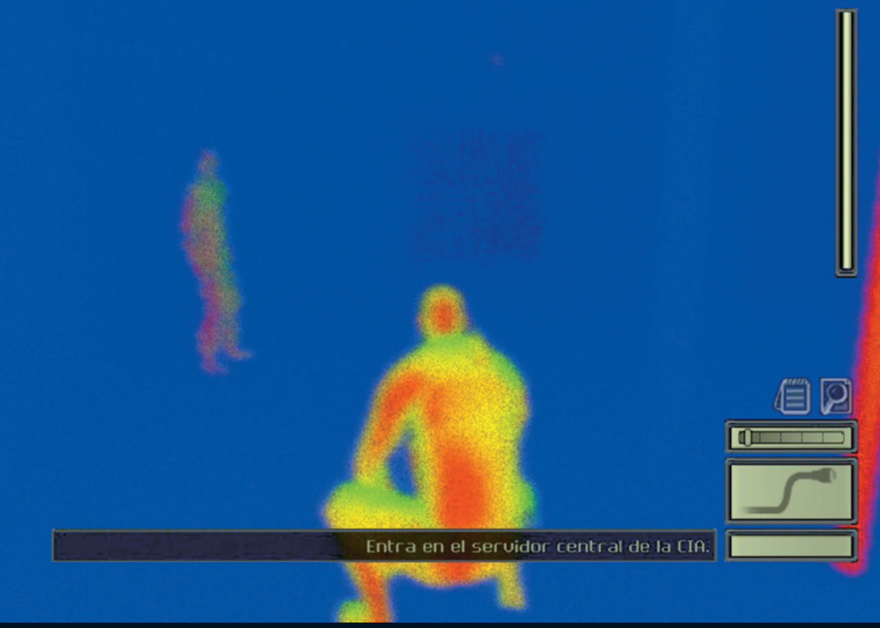
Quiz 7

¿Quién es la mujer que habla por teléfono con Fisher?

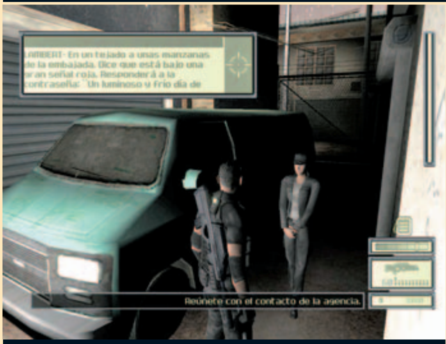
A. Su mujer.
B. Su suegra.
C. Su hija.



▶**DESPUÉS HACKEA** el ordenador cercano, apaga las luces y explora el sector este, hasta encontrar la oficina de otro soldado. Interrógale, y conocerás el paradero de los secuestrados. El siguiente paso es buscar el conducto de ventilación cercano y subir por un poste, hasta un suelo de rejilla; más abajo, patrullan varios guardias. Anúlalos con una granada de humo, y entra en la estancia por el techo. Llegarás hasta un enorme congelador. Usa la visión térmica para encontrar a los terroristas, y neutralizarlos. Debes escalar la maquinaria para llegar hasta una ametralladora. Desactívala, entra en la puerta contigua y acaba con los tres soldados que patrullan, registrándolos. Después cuélgate de la viga del centro, cruza hasta el otro extremo, y desactiva la metralleta, cerca de los trozos de carne. Elimina al resto de la patrulla, y busca una rejilla en el suelo. Entra en el conducto, baja las escaleras, y pulsa un botón para abrir un puerta, hacia los establos. Están plagado de soldados, pero puedes eliminarlos uno a uno, si estudias sus recorridos y te escondes en los cobertizos. También hay torretas automáticas, a las que puedes engañar con las bengalas. Si consigues acercarte a ellas por detrás, podrás desactivarlas. Explora los establos hasta que veas a unos guardias hablando. Síguelos y esquiva las dos torretas paralelas, situadas junto a los altos dignatarios chinos.
Los soldados americanos están en un establo cercano. En ese momento, Grinko ordena matar a los rehenes. Puedes prepararles una emboscada colocando algunas minas a lo largo del lugar de paso. Emplea tu artillería pesada para acabar con el resto de los terroristas, y el propio Grinko se presentará en el lugar, en medio del tiroteo. Para acabar con él lo más adecuado es utilizar una granada. Después escapa del matadero con el deber cumplido.



La visión térmica es vital en escenarios de niebla o humo. Pero cuidado, porque no distingue entre luz y oscuridad, y no indica si eres o no visible.


Pese a su aspecto tímido, Cohen es una competente espía que lleva años trabajando en "el negocio".


En ningún caso debes dejar a un enemigo abatido al descubierto. Mejor ocúltalo en las sombras.

EL CORONEL LAMBERT CONSEGUIRÁ DETENER EL MECANISMO DE VENTILACIÓN, PERO APENAS TENDRÁS UN MINUTO Y MEDIO PARA COLARTE EN EL EDIFICIO DE LA CIA

Puertecillas a mí...





LA GANZÚA se emplea para abrir puertas cerradas, al estilo clásico. Debemos forzar la cerradura nosotros mismos, en tiempo real. Cada cerrojo tiene entre 2 y 7 "pines" que hay que mover hacia arriba, pulsando repetidas veces la flecha de arriba en el teclado. Cuando el pin ceda, usar las fechas izquierda o derecha para cambiar de cuenca, y repetir el proceso con el resto de pines del cerrojo. Mientras tanto, Fisher es vulnerable al fuego enemigo, así que tendremos que darnos prisa.

LA GANZÚA EXPLOSIVA se usa para escapar rápidamente de un lugar, porque hay vigilancia cercana, o una cuenta atrás. Simplemente se introduce en la cerradura, provocando una pequeña explosión que la deshabilita. Cuidado con el ruido, y no te olvides de que son muy escasas...



NIVEL 9: REGRESO A LA EMBAJADA

Tras el intento de asesinato televisado, Feirong planea volar la embajada china con una bomba nuclear. Esta vez, el agente tendrá que acceder a través del restaurante chino. Dispara a la bombilla de la parte trasera y entra en la cocina. Apaga la luz y, cuando el cocinero acuda a encenderla, sube por la escala de la esquina. En el tejado, atraviesa la pasarela hacia el otro edificio. Sal al balcón, escala el poste y deslízate por el alambre, hasta la embajada. Fisher se agarrará a la cornisa, y deberá deslizarte por la fachada, deteniendo la marcha cuando alguien se asome por una ventana. Busca un nuevo poste y escálalo hasta una rejilla por la que Fisher podrá escurrirse. Continúa por la pared agujereada, baja por otro poste, y escúrrete por un agujero. Para acabar con los soldados, usa una granada. La luz roja indica el paradero del ordenador de Feirong. Al hackearlo, Fisher sabrá que tiene que hacer detonar el gas para detener los camiones que transportan la carga nuclear. Sube las escaleras cercanas y usa las balas aturdidoras con los soldados. Dispara a la cámara y explora la nueva planta. Los ronquidos te acercarán a una sala de descanso.

■ A lo largo del juego habrá que “hackear” decenas de ordenadores. Obtendremos información en la PDA, y códigos para abrir las puertas.



■ Pese a las apariencias, Fisher no es un asesino. Prefiere golpear al enemigo y dejarlo inconsciente.

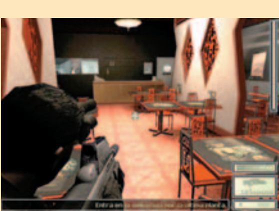


■ Los juegos de equilibrio que Fisher debe realizar nada tienen que envidiar a los que se ven en el circo.

Consejos generales

EL COMBATE CUERPO A CUERPO es una situación muy peligrosa. Bastan uno o dos tiros certeros para que Fisher caiga abatido. Por eso conviene no fallar. Cuando el agente tiene a un enemigo en el punto de mira, aunque apunte a la cabeza hay que disparar al menos dos tiros, por si el primero falla… Mejor gastar munición, que tener a un soldado herido disparando como un loco…

ATURDIR A LOS ENEMIGOS es una tarea agotadora. Nadie debe vernos, así que antes de atacarlos habrá que dispersarlos por distintos lugares, para “cazarlos” de uno en uno. El problema surge cuando en una sala hay 3 o más guardias. En ese caso, no queda más remedio que usar una granada de fragmentación o de humo. Ambas acabarán con varios enemigos al mismo tiempo.



▶**PARA CRUZAR** al otro lado, sube por las camas desocupadas. Introduce el cable óptico por debajo de la puerta y observa como un militar pulsa un código en la entrada contigua. Cuando se vaya, usa la visión térmica en el teclado para descubrir los números que ha pulsado. Cruza al otro lado. Para acabar con la vigilancia, usa una cámara gaseadora. Desactiva la metralleta y sube al estante donde está el jarrón, para esquivar una segunda torreta. Tendrás que usar tu artillería si quieres abatir a los chinos que acuden, pero ya deberías estar acostumbrado. Cumplida la rutina, busca una tubería por la que deslizarte junto a la gran bandera china. Cae detrás del oficial e inmovilízalo, para que te abra la puerta con el escáner ocular. Sal por la ventana del otro lado, hasta el jardín. Abre la rejilla del canal y cruza hasta el otro lado. Dispara a la luz y a la cámara, entra en el almacén y busca entre las cajas la puerta con el teclado. Espera a que el oficial entre, y usa la visión termal para descubrir el código. Los camiones están cerca, así que es hora de dejarse de contemplaciones y usar tu SC-20K para acabar con todo lo que se interponga en tu camino. Debes buscar un carrito y subirte encima para alcanzar la pasarela elevada. Baja hasta el suelo dispara al depósito de combustible de los dos camiones. Ya sólo queda hackear el ordenador de Feirong. Busca la trampilla junto a las escaleras, y sigue el túnel. Puedes acabar con el primer guarda, pero no con el segundo, pues es tu guía hacia el despacho de Feirong. Una vez allí, atúrdelo con una de las balas gaseantes o equivalente, e inmovilízalo por detrás para interrogarle. Después oblígale a usar el ordenador. Sal de la oficina y prepárate a atravesar la embajada… ¡en llamas! Tan sólo tienes que seguir el camino libre que deja el fuego, bajar las escaleras y salir por una ventana. Un helicóptero de Third Echelon te estará esperando para evacuarte en el exterior.



NIVEL 10: EL PALACIO PRESIDENCIAL

Para bien o para mal, todo está a punto de terminar. Nikoladze ha retornado a Georgia para recuperar una misteriosa arma conocida como El Arca. Sam Fisher debe impedirlo. Su equipo sólo ha podido acercarlo hasta los acantilados que rodean el palacio. Debes escalar la montaña hasta la cima. Allí abate a un francotirador situado en la torre. Recorre la barandilla para atraer al perro, y cuélgate del borde para deslizarte hacia otro lado cuando se acerque. Penetra en el jardín esquivando el foco y sigue los setos. Consigue el código del guardia, y apaga las luces de la fuente. Usa la clave para abrir la puerta de la verja, y busca en el otro lado una rejilla en el muro para introducirte en su interior. Sube hasta el museo; busca un puerta que abrirás con la ganzúa. Dispara a la luz y atrae la atención de los vigilantes. De vuelta al museo, cruza las puertas dobles pero no subas las escaleras. Salta hasta el borde lateral, y deslízate hacia arriba. Hay más sensores; esquívalos colgándote de la barandilla. Llegarás a un patio plagado de soldados. Busca una puerta con teclado, acaba con el guardia cercano para obtener el código y usa el cable óptico para asegurarte que no hay nadie al otro lado. Pronto llegarás a un pasillo vigilado por una cámara. Usa la ganzúa explosiva en la puerta de la izquierda. Evita los sensores y acaba con el guardia de la biblioteca, para acceder al ordenador. El Arca está en la caja fuerte, y deberás usar la retina de Nikoladze para abrirla. Regresa sobre tus pasos, y busca otra puerta con código, que has de tener en tu poder. Toma el ascensor cercano y baja hasta la biblioteca. Abate a los cuatro soldados y registra sus mochilas. Busca un pasadizo detrás de una librería, junto a las escaleras: lleva al sótano donde se esconde Nikoladze. Oblígalo a usar el escáner de retina en la caja fuerte. El Arca no parece estar dentro, pero los soldados georgianos creen que tu tienes las claves. Por suerte, se produce un apagón. Apro-



véchalo para acabar con los soldados, y perseguir a Nikoladze por las puertas dobles de la biblioteca. Sube por un poste hasta los arcos, y abre la puerta con la ganzúa. Desde los arcos, podrás ver la ventana donde se apoya Nikoladze. Dispáralo con la mirilla de largo alcance, y espera a que un soldado abra una nueva puerta. Baja al comedor y sube al balcón superior. Busca las escaleras y salta por la barandilla para tras los guardias. Sal por la puerta principal, sube al helicóptero, recibe las felicitaciones de rigor por salvar al mundo, y tómate unas vacaciones…. Nadie las merece más que el bueno de Sam Fisher.

J.A.P.

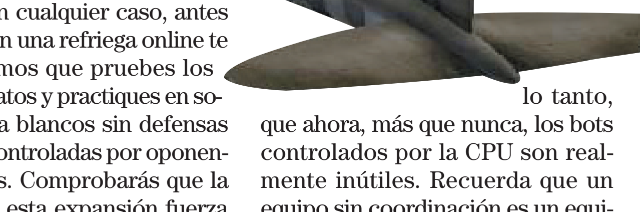
Soluciones Quiz

1.A. Irving. **2.B.** Infrarroja. **3.C.** Dos. **4.B.** Un helicóptero. **5.C.** Una chimenea. **6.A.** Nigeria. **7.C.** Su hija.

Battlefield 1942 Road to Rome

Tácticas decisivas y novedades en el arsenal

La lucha en Italia puede ser muy cruenta si no conoces los escenarios de memoria y sabes controlar los nuevos tanques y cañones. Toma nota, cadete…



Esta expansión de «Battlefield 1942» incluye suficientes añadidos como para dedicar unos minutos a sus pormenores. Aunque el estilo de enfrentamientos es el mismo que antes, las peculiaridades de los nuevos vehículos y el enfoque del campo de batalla suponen una diferencia real que puede resultar decisiva. En estas líneas te enseñamos las características más destacables de algunos mapas y vehículos. Si ya has jugado a «Battlefield» con anterioridad, notarás que en ciertas localizaciones el terreno está plagado de nidos de ametralladoras. También encontrarás kits médicos en forma de cajones junto a puntos de control estratégicos, lo que significa que podrás reponer tu salud sin tener que usar los incómodos armarios de medicina. En cualquier caso, antes de meterte en una refriega online te recomendamos que pruebes los nuevos aparatos y practiques en solitario contra blancos sin defensas antiaéreas controladas por oponentes humanos. Comprobarás que la dinámica de esta expansión fuerza mucho más a la cooperación, y por lo tanto, que ahora, más que nunca, los bots controlados por la CPU son realmente inútiles. Recuerda que un equipo sin coordinación es un equipo destinado a la derrota.

Operación Husky





■ **COMO ALIADO** descenderás a la playa en paracaídas o en barcaza. El Eje empleará los cañones antinavales y los nidos de ametralladoras para detener vuestro avance, así que toma rápidamente la orilla derecha y obtendrás tres vehículos blindados. Si eres explorador, usa los prismáticos para designar blancos para el destructor. Conquista las banderas de las dos colinas que cubren el sendero de acceso. Una vez domines el centro del mapa no cesarán de llegar blindados enemigos. Cambia a soldado antitanque y hostiga los carros enemigos hasta dominar la caseta de acceso al puente.

■ **COMO ITALIANO,** dirígete lo más rápido posible a las posiciones frente a la playa. El destructor probablemente causará numerosas bajas sobre tus puntos de defensa, pero tú también podrás usar el cañón antinaval contra los tanques y soldados aliados que intenten ascender. Generalmente, esta batalla suele librarse en el centro del mapa, puesto que los ingleses perderán el interés por la playa una vez hayan desembarcado. No obstante, no conviene descuidar las banderas junto al mar para que los blindados enemigos no capturen más terreno. Los jeeps también serán muy útiles para recuperar por sorpresa banderas lejanas que no estén vigiladas.

Monte-Cassino





■ **COMO FRANCÉS,** el equipo cuenta con cinco blindados (medios, ligeros y mortero). Para cruzar al otro lado del río repartíos en dos grupos, uno por cada puente. Mucho cuidado con las minas enemigas. Al principio del ascenso hay un peligroso cañón antitanque y justo antes de la base italiana dos más. Llegados a ese punto, si los destruyes no se regenerarán. Una vez en el punto medio del mapa, lo mejor es concentrarse en mantener acorralados a los italianos en las ruinas. Si ninguna bandera en la retaguardia cae en manos enemigas, la victoria es cuestión de tiempo.

■ **COMO ALEMÁN,** nada más comenzar, ve rápidamente hacia el puente y coloca minas en la salida. Varios de tus soldados deberán esperar a los tanques aliados, a ser posible agazapados tras las rocas o la caseta. Posiblemente perdáis pronto la primera bandera, pero al menos les retendréis el tiempo suficiente para evitar una invasión acelerada. El enemigo usará fuego de mortero para despejar el camino, así que procura evitar el sendero y camúflate entre piedras y maleza. Si tu equipo pierde muchas banderas, ve a la menos vigilada y recupérala antes de que os acorralen. Incluso una infiltración sigilosa en la base aliada tras el río puede ser decisiva.

Bayoneta y antitanque





LA BAYONETA es una de las novedades incluidas en «Road to Rome». Para activarla, tendrás que ser ingeniero o explorador y seleccionar el cuchillo. En ese momento incorporarás una afilada hoja de machete a tu rifle, que podrás usar con el botón de fuego secundario para trinchar al enemigo. De todos modos, este arma sólo es útil en situaciones desesperadas o con enemigos expuestos. Limítate a ensartar francotiradores despistados o artilleros desprevenidos y acabarás rápidamente con ellos, pero nunca vayas "de cacería" adrede o acabarás tragando doble ración de plomo.

EL CAÑÓN ANTITANQUE se usa de forma idéntica a un puesto antiaéreo, con la salvedad de que incorpora una placa metálica de protección y su ángulo de tiro es más limitado (unos 30 grados de movimiento vertical y unos 120 de lateral). Cada uno de ellos dispone de 500 proyectiles, con una potencia similar a la de un tanque Sherman americano, aproximadamente. Eso significa que además de muy útil para detener el avance de tanques, puedes usarlo para barrer infantería lejana. Su blindaje resistirá dos o tres proyectiles enemigos –no más– y si es destruido no se regenerará (a no ser que lo repares con el ingeniero).

M3 Grant y M3 GMC





LA AMETRALLADORA DE TORRETA llama la atención del enemigo y no nos ofrece protección. Pero, el nuevo modelo incorporado en el tanque americano de «Road to Rome» dispone de protección blindada para el segundo artillero, lo que significa que ya no seremos fulminados por obuses y francotiradores enemigos al asomar por la torreta. El inconveniente reside en que el cañón principal no puede rotar libremente 360 grados. El cilindro superior lanza proyectiles de 37 mm muy efectivos contra infantería, vehículos ligeros y aviones que vuelan a baja altura o en tierra.

EL M3 GMC es un híbrido realmente interesante. Parece un simple para transporte de tropas, pero incorpora un devastador cañón antitanque en el habitáculo donde deberían ir los pasajeros, además de un puesto de ametralladora trasero y sitio para un copiloto. Su alta velocidad y maniobrabilidad lo convierten en un todo terreno ideal para incursiones rápidas o eliminación de tropas. Por desgracia, su blindaje es muy débil, por lo que no debe usarse para combatir tanques medios y pesados, salvo en circunstancias muy favorables. También es muy vulnerable al ataque de torretas antiaéreas y cañones ligeros de 37 mm.

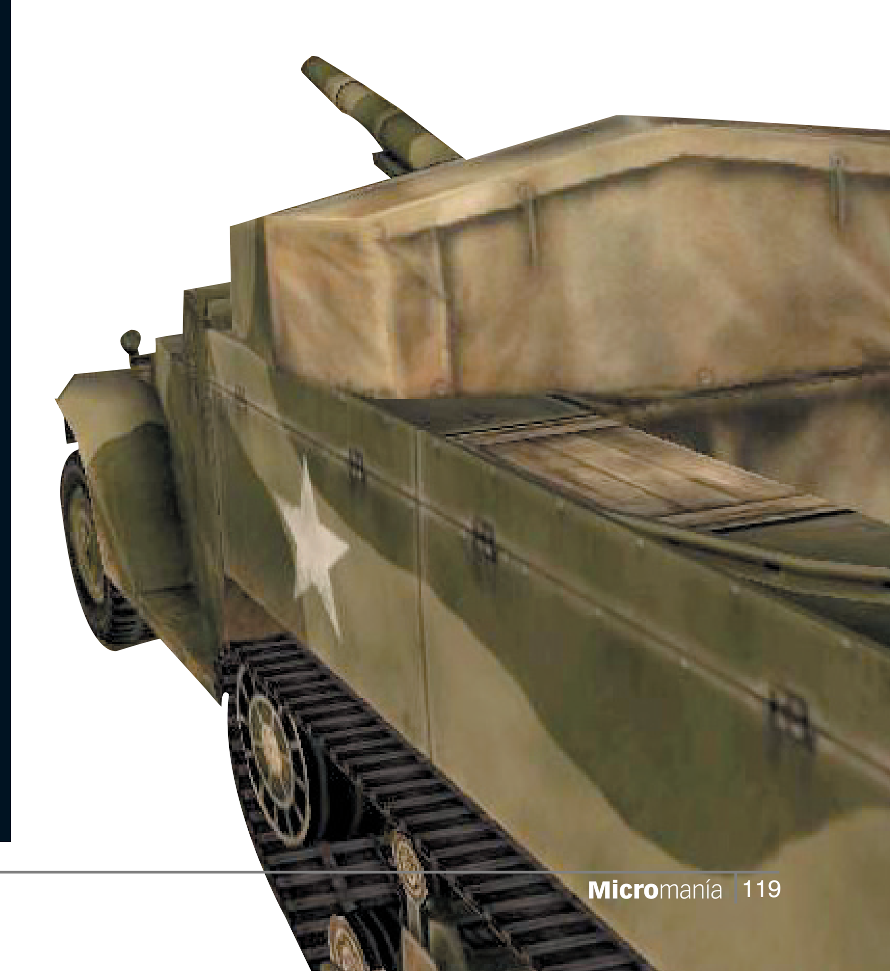
Sturm y BF110





LA POTENCIA de los nuevos tanques alemanes SturmGeschutz es inusitada. Por su parte delantera son un rival imbatible frente a carros de combate enemigos (gracias a su blindaje pesado), por lo que resultan ideales para realizar invasiones destructivas. La contrapartida de este coloso se sitúa en su baja maniobrabilidad y su gran tamaño, aunque dispone de una ametralladora rotatoria con protección frontal. Si alguno de tus compañeros conduce este tanque, no dudes en tomar la posición de segundo tripulante para dar soporte contra la infantería enemiga.

EL BIPLANO BF-110 es un cazabombardero alemán de gran maniobrabilidad. La potencia de sus dos motores nos permitirá lanzar la carga explosiva con rapidez y precisión sobre el blanco. El Bf-110 posee una considerable resistencia al fuego enemigo. El copiloto puede tomar la posición de artillero de cola, mientras que el piloto dispone de series de 4 bombas y una ametralladora de gran calibre (que puede agujerear incluso el tanque más pesado, aunque muchos no lo sepan). Al igual que ocurre con otros bombarderos, el Eje solo dispone de uno al iniciar la partida, y su tiempo de reaparición es considerable. No debe ser malgastado.





Hearts of Iron

LA COMPLEJIDAD es uno de los rasgos de este juego, por lo cual hay que atender a múltiples factores para salir victorioso. En esta lupa vamos a ocuparnos los elementos más importantes y los conceptos que pueden generar dudas.

1 PREPARARSE PARA LA GUERRA es fundamental. Si nuestro país no está inicialmente en guerra, aprovecha para mejorar las infraestructuras, adquirir tropas e investigar tecnologías antes de lanzarte a la conquista. Si entras en guerra después de haberte preparado, tendrás muchas más posibilidades de victoria. Recuerda que los escenarios tienen un tiempo limitado, y tienes que conseguir puntos de victoria para ganar. El suministro es la parte más difícil. El problema está en las provincias separadas por el mar para las que debes crear convoys, especificando su origen y destino. No olvides añadirle escoltas y transportes.

2 LA DIPLOMACIA es otra de las poderosas armas con las que cuentas en el juego, ya que gracias a ella puedes conseguir aliados que son vitales para el transcurso de la guerra. Siempre se recibe una cantidad de puntos de diplomacia determinada todos los meses, así que empléala con sensatez porque se trata de un recurso más. Las bombas nucleares son otro de esos conceptos que más interés despiertan entre los jugadores. Pueden utilizarse como arma disuasoria. Pero ojo, porque tal y como sucedía entonces, hacerse con ellas es un proceso caro y lento. Una vez que hayas conseguido investigar la tecnología necesaria, tu país comenzará a fabricarlas automáticamente. Date cuenta de que una bomba nuclear destruye todas las estructuras de la provincia, pero no te servirá para ganar una batalla en campo abierto. Para lanzar bombas nucleares, necesitas armar a tus bombarderos con ellas.

Ditribuir la producción

LA PANTALLA MÁS IMPORTANTE del juego probablemente sea la de distribución de la producción, donde "aprietas el cinturón" a la población civil en beneficio de la producción militar y la investigación. Cabe tener en mente que un nivel de disensión del 2 al 3% no es preocupante, pero si sobrepasas del 10%, estarás en serios problemas. El descontento civil puede causarte una grave crisis.



3 LA ANEXIÓN de un país no consiste simplemente en tomar control de todas las provincias dentro de sus fronteras, puesto que tal nación puede disponer de colonias importantes que también deben ser tomadas para pueda considerarse anexionado. No hace falta conquistar todas sus colonias, solo aquellas que otorgan puntos de victoria.

4 LOS DESEMBARCOS en plan Día-D son muy útiles para invadir un país, pero date cuenta que no puedes hacerlos a la ligera ni en cualquier costa. No basta con que la región, objeto del desembarco, esté conectada por mar, sino que ha de tener una playa apropiada para el desembarco –observa la imagen adjunta: Misurata y Messina la tienen–. La operación tiene que ser realizada preferiblemente por un cuerpo de aguerridos marines. Si no tienes marines para ejecutar un desembarco, la otra opción es atacar mediante paracaidistas.

5 LOS GENERALES son muy importantes para ganar las batallas. Hay que considerar que mejoran con cada combate, así que interesa que estén presentes en tantos como sea posible. Pero cuidado. Tampoco abuses de sus capacidades, porque hay un número máximo de tropas que pueden dirigir. Si lo superas, la efectividad de su mando cae en picado.



Tiger Woods PGA TOUR 2003

SI YA ERES UN EXPERTO EN EL SWING pero tu handicap no termina de llevarte a pasar el corte, prueba a seguir estos consejos para quedar siempre por debajo del par.



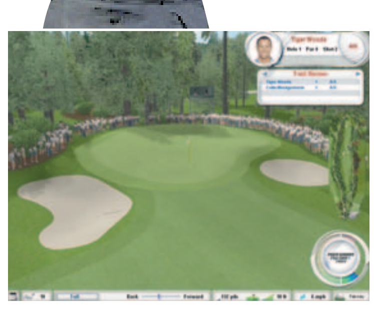
ESCOGE EL DRIVER 12 para salir fuerte y superar a tu rival, que se quedará con turno y te permitirá comprobar el estado del hoyo.



EL ANGULO DEL GOLPE ayuda a controlar el efecto y así vencer a la resistencia del viento (forward) o hacer que juegue a tu favor (back).



NO TE LA JUEGUES en el tee de salida. No merece la pena arriesgarse a caer fuera de la calle y complicar el “approach” al green.



APROVECHA LAS CÁMARAS para escudriñar la trayectoria al hoyo. Puedes usar la cámara “shot target” para ver el lugar de caída.



EL ANÁLISIS del green es ineludible antes del “approach”. Procura que la bola bote antes del green a media distancia y aplica el retroceso en los golpes cortos.



LA ELECCIÓN DEL PALO debe ser tuya, y no del caddie. Procura optar por un palo con un alcance máximo teórico similar al tiro, se controlar mejor el golpe.



EN EL MODO DE TEMPORADA y en torneos debes practicar en cada campo antes de empezar a competir. Conocer cada hoyo te evitará sorpresas desagradables.



EL JUEGO CON PUTT exige golpear de forma decidida. Estudia la caída y velocidad del green, normalmente la fuerza debe estar en el primer tercio del “upswing”.

Grand Theft Auto III

ESTOS CONSEJOS BÁSICOS te serán útiles para sobrevivir a las bandas rivales y desenvolverte con éxito en las calles de la peligrosa Liberty City.

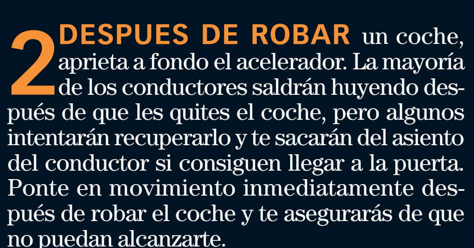
PARA ROBAR UN COCHE la mejor técnica es cruzarse en su camino, ya sea a pie o con otro coche. El conductor se detendrá y hará sonar el claxon, pero no intentará atropellarte. Aprovecha que está parado para llegar a su puerta y desalojarle.

LAS TIENDAS DE SPRAY son de gran ayuda para deshacerte de la atención policial. En algunas misiones vienen señalizadas en el mapa, pero. En otras tendrás que buscar la tienda de spray más cercana.

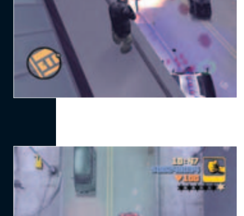
CUANDO USES EL RIFLE francotirador, no te molestes en apuntar a la cabeza, mejor dispara al pecho, porque tendrás más probabilidades de acertar y un sólo disparo es también suficiente.

LOS PAQUETES OCULTOS dispersos por la urbe te ofrecen un arma nueva que, se regenerará en el garaje, cada vez que alcanzas un múltiplo de diez. Al principio hay un bate, pero puedes llegar a conseguir un lanzacohetes si los encuentras todos.

En la huida



1 LOS TEJADOS de los edificios a veces son accesibles mediante escaleras de emergencia. Aprovecha esos tejados en las misiones de asesinato, o simplemente cuando necesites matar a muchos objetivos desde una plataforma segura. Los enemigos tienen muchas dificultades para alcanzarte cuando estás ahí arriba.



2 DESPUES DE ROBAR un coche, aprieta a fondo el acelerador. La mayoría de los conductores saldrán huyendo después de que les quites el coche, pero algunos intentarán recuperarlo y te sacarán del asiento del conductor si consiguen llegar a la puerta. Ponte en movimiento inmediatamente después de robar el coche y te asegurarás de que no puedan alcanzarte.

3 LA AMBULANCIA puede ser necesaria en cualquier momento e incluso para completar una misión. Para que se presente una rápidamente ataca a los ciudadanos. No tardará en llegar una ambulancia con el fin de atender a los heridos. Cuando los sanitarios bajen de la ambulancia, aprovecha el momento para subir y llevártela a todo gas.



American Conquest

LA VARIEDAD DE OPCIONES de «American Conquest» pueden hacer que, a quienes no tienen experiencia con juegos de estrategia, les resulte muy complejo. Sin embargo, bastan unos consejos para emprender una partida con garantías.

1 LA BASE ECONÓMICA: Cómo en la mayoría de los juegos de estrategia, en «American Conquest», el secreto del éxito reside en disponer de suficientes recursos naturales. Sin embargo, en éste no basta con construir una avalancha de minas y granjas. Por un alado los yacimientos son escasos y por el otro el sistema de juego hace que cada granja construida cueste mucho más que la anterior. Lo mejor es construir dos o tres granjas, una mina de cada tipo e investigar lo más deprisa posible las tecnologías que aumentan su rendimiento, ya que éstas pueden aumentar la producción de recursos en un 400% o incluso más.


1

2 TECNOLOGÍA: En todos los juegos de estrategia la tecnología es importante, pero en «American Conquest» es fundamental, porque los beneficios que otorga suponen un salto enorme, tanto en la producción como en la potencia de las unidades militares. Por eso, es fundamental construir enseguida la herrería y el centro urbano, o sus equivalentes en cada nación. Luego se deben investigar, en primer lugar, las mejoras que aumentan el ritmo de ingreso y de recursos, para después, utilizando tales recursos, investigar en el resto de mejoras.

2



Explorar lo desconocido



La elevada importancia estratégica de los yacimientos minerales hace que, en muchas ocasiones, el éxito o el fracaso en una partida venga determinado por la localización de recursos alrededor de nuestra base. Nada más comenzar la partida conviene dedicar unas cuantas unidades a explorar el terreno circundante, de modo que podamos dar con posibles recursos ocultos desde un principio.

3 LOS PEONES: Las unidades civiles son la base del juego, no sólo porque representan la mano de obra, sino también porque es a partir de ellas que se generan en las fortalezas las unidades militares. Además, si introducimos unos cuantos peones en cada edificio estos dispararán a los enemigos que se acerquen a ellos. Un aspecto fundamental de los peones es que si no están protegidos por una unidad militar cercana cualquier enemigo que se acerque los transformará en peones de su propio bando, una estrategia que la máquina usa continuamente en nuestra contra.


3

4 LAS UNIDADES MILITARES: En «American Conquest» las unidades militares son realmente costosas, así que sobre todo al principio conviene producir únicamente de los tipos más sencillos, al menos hasta haber desarrollado un sistema de recursos capaz de mantener la maquinaria de guerra en movimiento. Aparte, las unidades avanzadas se producen a un ritmo extremadamente lento hasta que, de nuevo, investigamos las tecnologías que aceleran su producción. Intentar construir unidades demasiado poderosas al principio de la partida suele tener como consecuencia una muerte rápida a manos de una horda de unidades menores enemigas.


4

5 FORMACIONES: Para poder agrupar a un grupo de unidades militares es necesario asignarles una formación. Para ello se requiere disponer cierto número de efectivos y de un oficial compatible con el tipo de unidad. Usar formaciones es aconsejable porque las unidades se controlan mejor y obtienen una bonificación en el ataque, la defensa y su moral.


5

Madden 2003

EL COMPONENTE TÁCTICO, es la referencia del éxito en el fútbol americano, que requiere una combinación entre jugadas sencillas y clásicas.



■ **COMBINA** las jugadas de ataque entre pase y a la mano dependiendo del número de down, y la calidad del quarterback de tu equipo.



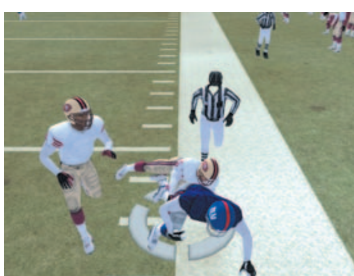
■ **AGUANTA** en el pocket, aprende a confiar en tu línea defensiva y si ves que te han leído la jugada no dudes en avanzar con el quarterback .



■ **RECURRE** al control individual del tight-end. Con el balón en el aire, cambia al receptor más próximo, desmárcate con un giro y salta a por el balón.



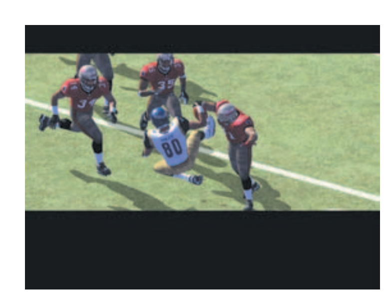
■ **SI ESTÁS MARCANDO** nada más recibir tírate al suelo, porque el impacto puede desequilibrarte y hacer que pierdas el balón para que lo recupere el contrario.



■ **CONTROLA** el tiempo del marcador, es la esencia de este deporte. Si te aproximas al final de un cuarto, corre hacia las bandas para salir y parar el crono.



■ **NO DESTRUYAS** las jugadas de pase para que el receptor pueda ir hacia las bandas, donde siempre hay más espacio y puede aprovechar para correr.



■ **CONCENTRA** toda la fuerza defensiva en presionar al quarterback. Záfate con un giro para corre hacia él y lanzarte para conseguir un "zack".



■ **APURA LOS SEGUNDOS** en el scrimmage para cambiar las rutas calientes con nuevas líneas de desmarque y así poder sorprender a la defensa rival.

Ultima Online

LAS ARMAS es la cuestión que concluye el repaso que hemos venido dando durante estos meses a «Ultima Online». Detallamos las características de los distintos tipos de armas para que puedas emplearlas con la máxima eficacia.

Existen diversos tipos de armas en «Ultima Online». Cada variante requiere distintas habilidades que a su vez condicionan la efectividad del arma: Todas las armas están descritas del siguiente modo: El primer valor indica si es para 1 o 2 manos (M); el segundo la fuerza necesaria utilizarlo (F); el tercero el margen de daño (D) que puede infringir; y por último, el cuarto la velocidad de su ataque (V).



1 ARMAS BLANCAS

ARCHERY (ARQUERÍA):
Arco 2M, Fza 20, D9-41, Vel 20
Ballesta 2M, Fza 30, D8-43, Vel 18
Ballesta Pesada 2M, Fza 40, D11-56, Vel 10

2 FENCING (ESGRIMA):
Daga, 1M, Fza 1, D3-15, Vel 55
Lanza 2M, Fza 30, D2-36, Vel 46
Horca de Guerra 1M, Fza 35, D4-32, Vel 45

3 MACE (MAZA):
Palo, 1M, Fza 10, D8-24, Vel 40
Maza 1M, Fza 20, D8-32, Vel 30
Martillo de Guerra 2M, Fza 40, D8-36, Vel 31

4 SWORDSMANSHIP (ESPADAS):
Hacha Doble 2M, Fza 45, D5-35, Vel 37.
Hacha de Batalla Grande 2M, Fza 40, D6-38, Vel 30 Alabarda 2M, Fza 45, D5-49, Vel 25
Katana 1M, Fza 10, D5-26, Vel 58
Espada Vikinga 1M, Fza 40, D6-34, Vel 30

Armas mágicas

Prefijos y sufijos de bonificación para las armas mágicas. Indican los puntos de bonificación cuando preceden o siguen a los nombres de las armas.

PREFIJO	EFECTO
Accurate	+5.0 a Tactics ó +4,6 a Archery
Accurate, Surpassingly	+10.0 a Tactics ó + 9,3 a Archery
Accurate, Eminently	+15.0 a Tactics ó + 14,0 a Archery
Accurate, Exceedingly	+20.0 a Tactics ó + 18,7 a Archery
Accurate, Supremely	+25.0 a Tactics ó + 23,3 a Archery
Durable	+10 puntos de vida al arma
Substantial	+20 puntos de vida al arma
Massive	+30 puntos de vida al arma
Fortified	+40 puntos de vida al arma
Indestructible	+50 puntos de vida al arma

SUFIJO	EFECTO
Ruin	+1 al daño
Might	+3 al daño
Force	+5 al daño
Power	+7 al daño
Vanquishing	+9 al daño





ARMAS MÁGICAS DE RAZA

5 EXISTE UNA VARIEDAD de arma mágica llamada arma "Slayer". Este tipo de armas se caracterizan por realizar el doble de daño a un tipo determinado de monstruo (o un grupo de ellos). Sin embargo, si las utilizas contra su grupo opuesto, esas criaturas te harán el doble de daño a ti.

Humanoide (Se encuentra en Bone Knights, Liche y Lord Liche) Doble de daño contra Ogros, Orcos, Trolls, Cíclopes y Titanes.
Grupo Opuesto: No Muertos

No Muertos (Se encuentra en cualquier tipo de monstruo con arma mágica) Doble de daño contra No muertos.
Grupo Opuesto: Humanoides

Elemental
(Se encuentra en Balron y Demonios)
Doble de daño contra Elementales.
Grupo Opuesto: Abisales

Abisal
(Se encuentra en Elementales de Sangre y de Ore) Doble de daño contra Demonios y Gárgolas. Grupo Opuesto: Elementales

Arácnidos
(Se encuentra en Dragones y Wyrms)
Doble de daño contra Arañas y Therathan.
Grupo Opuesto: Reptiles

Reptiles
(Se encuentra en Therathan Patriarca y Vengador) Doble de daño contra Dragones, Wyrms, Ophidean y Reptiles en general.
Grupo Opuesto: Arácnidos







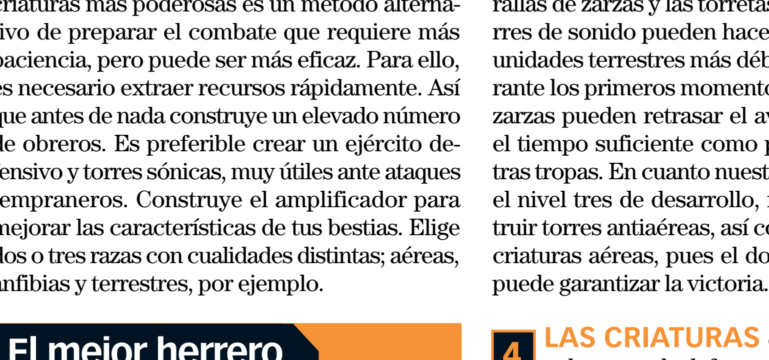
Impossible Creatures

OS OFRECEMOS CONSEJOS ÚTILES para seleccionar el perfil de jugador más apropiado para tu forma de jugar. También encontrarás claves estratégicas que te ayudarán convertir a tu ejército de «Impossible Creatures» en el más poderoso.

1 UN ATAQUE RÁPIDO, con unidades que rara vez superan el primer nivel –y que, por tanto, no consuman mucha electricidad– puede reportarnos una provechosa ventaja, la de la iniciativa. Entre cuatro y seis criaturas deberían bastar para lanzar una primera oleada que sorprenda a nuestros enemigos. Otra opción es postergar el ataque hasta alcanzar el segundo nivel de construcción, que permite generar criaturas más poderosas, aunque el factor sorpresa podría desaparecer. Si el primer ataque fracasa, quedarás indefenso ante el enemigo y tendrás que adoptar una actitud defensiva.



2 EL DESARROLLO PREVIO de sólidas estructuras y esperar hasta obtener criaturas más poderosas es un método alternativo de preparar el combate que requiere más paciencia, pero puede ser más eficaz. Para ello, es necesario extraer recursos rápidamente. Así que antes de nada construye un elevado número de obreros. Es preferible crear un ejército defensivo y torres sónicas, muy útiles ante ataques tempraneros. Construye el amplificador para mejorar las características de tus bestias. Elige dos o tres razas con cualidades distintas; aéreas, anfibias y terrestres, por ejemplo.



El mejor herrero



LOS RECURSOS BÁSICOS son el carbón y la electricidad, y son necesarios para construir nuestra base y generar un ejército. Pon a dos trabajadores a extraer carbón por cada bloque que haya en el yacimiento. Construye dos o tres torres de electricidad y aprovecha los, géisers en caso de haberlos, para establecer una estación de energía eléctrica.

3 LAS ESTRUCTURAS defensivas más importantes son las torres sónicas, las murallas de zarzas y las torretas antiaéreas. Las torres de sonido pueden hacer mucho daño a las unidades terrestres más débiles y son útiles durante los primeros momentos de la partida. Las zarzas pueden retrasar el avance del enemigo, el tiempo suficiente como para replegar nuestras tropas. En cuanto nuestro enemigo alcance el nivel tres de desarrollo, más nos vale construir torres antiaéreas, así como una cámara de criaturas aéreas, pues el dominio de los cielos puede garantizar la victoria.

4 LAS CRIATURAS deben poder desenvolverse en la defensa y en el ataque, aprovechando su movilidad. Ten en cuenta que pueden replegarse, acudir al rescate de otras tropas o usar poderes especiales. Crea unidades resistentes de combate cuerpo a cuerpo, muy efectivas en combinación con unidades de ataque a distancia o apoyando a las torres sónicas. Los ataques a distancia son infalibles cuando nuestras unidades están colocadas en un emplazamiento resguardado. Las bestias voladoras pueden hacer mucho daño al enemigo si no cuenta con torres antiaéreas o monstruos similares.

5 EL ASPECTO EXTERIOR de las criaturas no debe influirnos en su diseño. Son más importantes las características esenciales como la salud, la energía, o la velocidad. Otros aspectos a tener en cuenta es el tipo de unidad que necesitamos, tierra, aire o anfibias y sus ataques especiales. Puede ser muy útil combinar animales de clases distintas –terrestres y aéreos, por ejemplo– para combinar sus facultades, aunque esto puede suponer una reducción de su complexión y resistencia física.



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

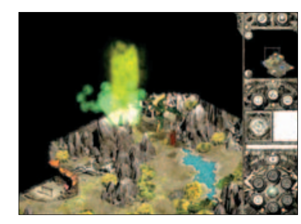
Cultures II
Disfruta de todas las misiones



Accede a las misiones cerradas, tecleando los siguientes trucos en la pantalla de selección de campaña. Oirás un sonido indicando que se ha introducido correctamente, así mismo el nivel aparecerá en el mapa.

OHODIN: Misión de Normandía.
ZANZARAH: Misión de Inglaterra.
AMY: Misión de Italia
HADSCHI: Misión de Miklagard.
HABSPASS: Misión de la guardia de Warager.
SVENKOMMT: Misión de la batalla de Bizancio.
GOTHICRULES: Misión de Alejandría.
REGENGOTT: Misión de Bagdag.
SCHATTENFEE: Misión de la muralla de Wigrid.

Disciples 2: Dark Prophecy
Ser el más poderoso, ahora más fácil



Truco hexadecimal para conseguir **Mana y Oro.** Abre tu juego salvado con un editor hexadecimal (fíjate en la fecha y hora del archivo para localizarlo). Intenta encontrar la palabra **BANK** como cadena de texto dentro del archivo. Cuatro puntos después de la palabra **BANK** verás el oro que tienes, algo parecido a **G0074** si tienes 74 de oro. Después de este valor, esta el valor de Mana que posees, como **R###,Y####,E#### y W###.** Modifica estos valores a 9999, con eso será suficiente.

Recursos de Multijugador: Si juegas On-Line a este magnífico juego, puedes seleccionar una cantidad inicial de oro y maná al máximo (2000). El truco consiste en que puedes hacerlo cada vez que cargues el juego. Por tanto, si estas jugando en un juego en red contra el ordenador, puedes volver a situar todos tus recursos a este máximo.

Fifa 2003
Cómo puedes acceder a los estadios ocultos



Acceso al estadio de Seúl: Gana la copa internacional para acceder a este estadio.

Estadio de Francia: Gana el campeonato de clubes para acceder a este estadio.

Hearts of Iron
Todo el poder en unos códigos

Empieza a jugar de forma normal. Durante el juego pulsa la tecla **[F12]** para acceder a la consola. Ahora puedes introducir los siguientes códigos y se activará en truco correspondiente:

difrules – Activar el modo Dios (invulnerable)
norevolts – Todos los rebeldes son vencidos instantáneamente
fullcontrol – Activar el control Total
nolimit – Sin límite de tropas
showid – Activar los identificadores de provincias
war – Activa la Guerra instantáneamente
nowar – Desactiva guerra

Heroes of M&M IV
Ventajas de todas las clases



Pulsando **[TAB]** en una partida, podremos obtener trucos con los códigos:

nwcAmbrosia: Materiales gratis
nwcGoSolo: Auto Play
nwcAres: Ganar Combate
nwcAchilles: Perder Combate
nwcEtTuBrute: Daga
nwcExcalibur: Anillo de Negación
nwcNibelungenlied: Espada de los dioses
nwcTristram: Crusaders
nwcLancelot: Campeones
nwcStMichael: Angeles
nwcSevenLittleGuys: Enanos
nwcMerlin: Magos
nwcCronus: Titanes
nwcBlahBlah: Vampiros
nwcHades: Malvados
nwcUnderTheBridge: Trolls
nwcKingMinos: Minotauro
nwcXanthus: Nightmares
nwcFafnir: Dragones Negros
nwcDoYouSmellBrownies: Demonios
nwcFenrir: Lobos
nwcFixMyShoes: Elfos
nwcTheLast: Unicornio
nwcRa: Phoenix
nwcValkyries: Ogro mago
nwcGrendel: Behemoth
nwcPoseidon: Monstruo del mar
nwcAthena: Ganar habilidad
nwcThoth: Subir de Nivel
nwcIsis: Aprender Hechizos
nwcHermes: Movimiento ilimitado
nwcValhalla: Ganar Escenario
nwcSacrificeToTheGods: Suerte
nwcSphinx: Despliega el mapa de puzzle
nwcImAGod: Acceso al menú de trucos
nwcPan: Moral al máximo
nwcCityOfTroy: Reconstruye todos los edificios.

Truco del mes





AGE OF MYTHOLOGY
¡He visto un hipopótamo volando¡

Pulsa la tecla "ENTER" durante el juego, para acceder a la ventana de chat. Introduce el truco deseado y pulsa de nuevo "ENTER". Debes de respetar las mayúsculas y minúsculas:

ISIS HEAR MY PLEA
Héroes de la campaña
RED TIDE
El agua se vuelve roja (no se puede pescar)
CHANNEL SURFING
La unidades pueden andar por el agua
L33T SUPA H4X0R
Construcción rápida
WRATH OF THE GODS
Tormenta de rayos, terremoto, Meteoro, y tornado.
WUH WOO
Consigues un hipopótamo volador rosa.

Industry Giant 2
Rico en unos segundos



Para incrementar los ingresos de nuestra industria debemos dirigirnos un terminal de ferrocarril que esté funcionando. Es necesario cambiar el nombre de la estación por el de **Donald.** En ese instante recibiremos un ingreso de nada más y nada menos que un millón.

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Iron Storm

Mejora tu situación de forma simple

Durante el juego presiona la tecla Escape **(ESC)** para acceder al menú e introducir uno de estos códigos:
LATOUNGA: Salud a tope.
BLINDAX: Munición al máximo.
SUPPLIES: Ganas recursos.

King of the Road

Facilitando tu camino hacia el trono



Pulsa **[Pausa]** para detener el juego. A continuación, teclea **slallcheats:** para activar el modo de trucos. Para que funcionen debes Introducir uno de los siguientes códigos en el modo de **freno**. Entonces quedará activada active la función correspondiente:
sllottery:50,000 y un carnet de conducir extra
slroads: Todas las pistas quedan accesibles
slmap: Todos los secretos están visibles en mapa
slrepair: Pulsa [Backspace] para reparar el camión gratis
slrecover: Pulsa [Ctrl] + 5 para recuperación gratis del vehículo tras un accidente
slfillup: Combustible ilimitado para el vehículo actual
mineoff: Desactiva todas las minas de la carretera

N. F. S. Hot Pursuit II

Coches de saldo



Basta con que cambies las líneas:
price=10
nfsprice=10
en el fichero cars.ini dentro del directorio Cars del juego Podrás comprar cualquier coche por tan sólo 10$ También puedes cambiar la masa de los coches en el fichero **car.ini**

Por Ejemplo:
Cars/911T/Cars.ini
Cambia la masa a 100 y tendrás un Porsche que corre como un cohete.
Recuerda hacer una copia de seguridad previamente de todos los archivos que modifiques.

NHL 2003

Accede a los jugadores ocultos

Empieza una partida normalmente, ahora crea alguno de los jugadores con el nombre indicado y así podrás acceder al personaje secreto:
MIXTAPES: Accede a DJ Clue
DOLLABILLS: Accede a B. Rich.
GHETTOFAB: Accede al jugador El Fabuloso.
GOODBEATS: Accede al jugarod Just Blaze.
CALIFORNIA: Accede al jugador Hot Karl.
FLIPMODE: Accede al jugador Busta Rhymes.

RollerCoaster Tycoon II

Facilitando el uso de otros trucos



Debes de cambiar el nombre a uno de tus visitantes en el parque para obtener lo indicado:

Múltiples nombres:
Puedes tener más de una persona con el mismo nombre (esto es muy interesante para poder usar los trucos) cambiando las mayúsculas y minúsculas en los nombres.
Por ejemplo para introducir el nombre Chris Sawyer puedes introducirlo de nuevo para otro visitante y tan sólo debes cambiar alguna letra por ejemplo poniendo como nombre **chris sawyer** o CHRIS SAWYER.
Espacio extra para la construcción:
Construye una atracción como un laberinto, en su parte superior podrás construir alguna otra atracción.

Sim City 4

Construye la ciudad de tus sueños sin trabas



Empieza el juego como de costumbre. Durante la partida pulsa simultáneamente **CTRL+X** para acceder a la consola, luego introduce estos siguientes códigos y pulsa la tecla **[ENTER]**:

WeaknessPays – Conseguir más Simoleons.
FightThePower – Eliminar requerimientos de energía.
HowDryIAm – Eliminar requerimientos de agua.
You don't deserve it – desbloquear todas las recompensas.
Stopwatch – Apagar el reloj
WhatTimeIzIt (número) – Cambiar la fecha del día al valor indicado.
WhereRUFrom (nombre) – Cambiar el nombre de la ciudad.
HelloMyNameIs (nombre) – Cambiar tu nombre.
SizeOf (número) – Cambiar tamaño al valor indicado.

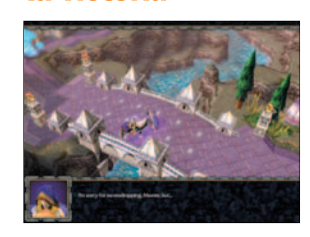
NOTA: Si introduces el código de forma incorrecta, tanto la consola como el texto permanecerán, pero si lo haces correctamente la consola se cerrará. Mantén pulsada la tecla **MAYS** mientras pulsas **ENTER** una vez hayas introducido el código para que no se cierre la consola.

Truco del lector

UNREAL TOURNAMENT 2003

Cualquier ventaja es poca contra la IA

Pulsa TAB para acceder a la consola e introduce estos codigos:



god : Modo dios.
loaded : Todas las armas.
allammo : Toda la munición.
fly : Modo vuelo.
behindview 1 : Vista en tercera persona.
stat net : Estado de la red.
stat all : Muestra todos las estadísticas.
stat fps : Muestra los frames.
walk : Modo caminar.
ghost : Atravesar paredes.
set engine.pawn jumpz # : Cambia la capacidad de saltar.
slomo # : Configura la velocidad del juego.
summon : + (nombre del objeto)

Se obtiene un objeto según la lista siguiente:
vehicles.bulldog
xweapons.redeemeer projectile
xweapons.ioncannon
xeffects.tankvictim
xeffects.shark
xweapons.grenade
xeffects.newioneffect

Juan Carlos Martínez Rodríguez

Warcraft III

Códigos para la victoria

Durante el juego hemos de pulsar **[ENTER]** Para que aparezcan los cuadros de mensajes entre jugadores. Teclea los códigos siguientes y después pulsa **[ENTER]**:

whosyourdaddy: Invencibilidad y golpes letales.
thereisnospoon: Nivel de maná infinito.
greedisgood: 500 créditos de madera y oro.
strengthandhonor: El juego continúa después de perder en el modo campaña.
iseedeadpeople: Se visualiza todo el mapa.
allyourbasearebelongtous: Victoria instantánea.

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Mejora tu Zoo de forma especial

Más dinero:
Pulsa simultáneamente [Mays] + 4 para conseguir más dinero.
Cambiar el color del puntero: Pulsa simultáneamente [Ctrl] + C.
Unicornio secreto:
Selecciona una atracción y ponle como nombre Xanadu, aparecerá un unicornio como animal a elegir en el menú de animales.
Deinosuchus: Una vez acabado el último escenario pulsa "No". En el menú Recibirás un mensaje sobre el escenario en que te encuentras diciéndote que el Deinosuchus ha sido desbloqueado y se puede usar.

La comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Flashbacks

En el mundo de los videojuegos, las modas van por rachas. ¿Una compañía tiene éxito con un juego de terror? Pues venga, todas a lanzar juegos de terror. En el universo de las aventuras, ahora se lleva la reedición de viejos títulos: En España, FX ha sacado «Hollywood Monsters», y Sierra «Leisure Larry VII». En USA, toda la saga de «Space's Quest» está de nuevo a la venta. En Inglaterra, va a salir (otra vez) «3 Skulls of the Toltecs» y «Entertainment Pack», que contiene «Grim Fandango», «The Dig», «Full Throttle», y «Sam & Max». Todo esto está muy bien, salvo por el pequeño detalle de que... ya las hemos jugado. A ver si conseguimos que una aventura realmente "nueva" triunfe, para que todas las compañías se decidan a "clonar" la idea...

BROKEN SWORD III

AVENTURA

Más información, por favor



Os escribo porque me ha llamado la atención un artículo que publicasteis hace meses sobre la salida del famoso juego «Broken Sword III». La información que hay en Internet está en otros idiomas, y mi inglés es deficiente. Me gustaría saber si dentro de poco pondréis información sobre este juego en vuestra revista, y si hay disponible algún trailer, demo o pantallas del juego.

Albert Stuven Viñallonga

En Micromanía somos unos forofos de las aventuras, así que ten por seguro que vamos a realizar una amplia cobertura de este prometedor juego, a medida que se acerque su fecha de lanzamiento. De momento no existen trailers ni demos oficiales, pero en cuando estén disponibles los incluiremos en tendrán su cobertura en la revista. El lanzamiento de este título está programado para finales del 2003.

C&C: RENEGADE

ACCIÓN

Problemas de vuelo

En el modo multijugador no puedo hacer volar los helicópteros verticalmente. Además, el cambio de arma con la rueda del ratón sólo me va hacia atrás. ¿Conocéis alguna solución?

SpanishHavoc

Para volar verticalmente, asigna las teclas que desees a las casillas SECUNDARIAS. Es extraño, pero haciéndolo suele funcionar. El problema con la rueda de ratón es más peculiar y no tiene solución aparente. Los conflictos de mapeado de funciones suelen deberse a las diferencias entre el teclado americano y el español. Si los programadores no han contemplado esta posibilidad no más remedio que acostumbrarse a otras teclas menos comunes.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

SIMULACIÓN

¿Y las mejoras?

¿Es cierto que se está preparando un parche para «Combat Flight Simulator 3» y que va a corregir los errores detectados en este simulador?

Raúl Sánchez

Se rumorea que Microsoft ha encajado las críticas con la consigna de que la mejor defensa es un ataque, y ha preparado un parche bastante amplio para pulir defectos. No obstante, aunque parece probable, no hay nada confirmado.

COMMANDOS 2

ESTRATEGIA

Ayudas y fechas



He adquirido recientemente el juego «Commandos 2: Men Of Courage», y lo encuentro un poco difícil. Si pudierais darme unos trucos lo agradecería eternamente. ¿Es cierto que hay un Commandos 3?

Antonio Plana

Microencuesta

Valoraciones morales: ¿Se toman en cuenta?

Sólo el 34% de las respuestas coinciden en que los padres prestan atención a las recomendaciones morales. La mayoría, un 66%, creen que son los hijos quienes eligen los juegos. Coinciden en que no se presta suficiente atención a controlar los contenidos a los que acceden los menores.

El próximo mes:

¿Eres de los que se conforma con que un juego funcione bien a costa de rebajar el detalle visual, o prefieres sacrificar en rendimiento para poder obtener la mejor experiencia gráfica posible?

1. Jugar a máximo detalle compensa sufrir algunos "tironcillos".
2. Siempre prefiero configurar los gráficos de manera que el juego me vaya como la seda.

Curiosidades

Donde están los niños



Para la versión europea de «Fallout» se exigió que no apareciesen niños, seguramente para que no se vieran involucrados con la violencia. Cuando la enfermera de Vault City explica los motivos por los que no hay niños en esta ciudad (la estricta planificación natal), hay una curiosa opción de contestación: "Creí que se debía a que esta era la versión europea del juego".

Un fuerte ardor de estómago



En esta foto podemos observar lo que sucede cuando cenamos en un mejicano tres noches seguidas, o eso es lo que deducimos de los brutales ardores de estómago que sufre este personaje de «Unreal Tournament 2003». Nunca falta quien, capaz de sacar fuera de contexto hasta el más encarnizado combate, encuentra una excusa para hacernos sonreír.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

Para activar los trucos de «Commandos 2», debes usar la palabra GONZOANDJON como nombre de tu personaje, o teclearlo durante la partida tras seleccionar a cualquiera de tus hombres. Después, pulsa Ctrl+I, para dar invulnerabilidad a ese sufrido combatiente. Aunque, si quieres un consejo, para progresar con la aventura, deberías aprender muy bien un par de términos: "cuchillo" y "por la espalda". «Commandos 3» fue presentado el pasado E3, pero su lanzamiento no se realizará antes del próximo verano.

¿DIABLO III?
ROL

A la espera de noticias

Me gustaría saber si va a haber «Diablo III», pues ya me he pasado las anteriores entregas, que fueron sencillamente espectaculares. Si es así, ¿para cuándo? Si es no, ¿qué juego podríais recomendarme?

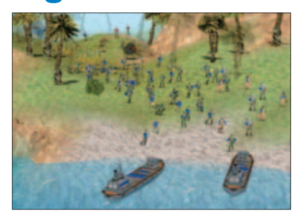
Benajamin Mirales Bugella



Blizzard por ahora no suelta prenda acerca de sus futuros proyectos más allá de «World of Warcraft» y sus juegos de consola. ¿Alternativas? Te sugerimos «Warcraft III». ¡No, en serio! Tiene muchos elementos de rol, y si te gustó «Diablo 2», te aseguramos que no te decepcionará.

EMPIRE EARTH
ESTRATEGIA

Algunos trucos



Me gustaría saber si existe algún truco para obtener recursos o alguna ventaja que se pueda emplear durante las campañas del fabuloso juego de estrategia «Empire Earth».

David del Olmo

Sólo tienes que pulsar Intro durante la partida, y teclear: my name is methos. Obtendrás el mapa completo y todos tus recursos se dispararán. Usando el código "display cheat", obtendrás el resto de los trucos; úsalos con sabiduría.

Pasatiempos 1



Contempla atentamente esta pantalla tan escénica. Si sueles jugar a «Morrowind», seguro que eres capaz de decirnos a qué ciudad del juego pertenece.

A) Ebonheart
B) Indoranyon
C) Valenvaryon

FALCON 4.0
SIMULACIÓN

Problemas con el ratón



Llevo muchos años jugando al magnífico simulador «Falcon 4.0» y nunca he tenido problemas hasta que he instalado un nuevo ratón. Ahora no puedo pulsar sobre la cabina interactiva porque es como si el programa no lo reconociese. ¿Tengo que cambiar de ratón?

Joaquín Benítez

No cuentas en tu carta si el ratón instalado tiene rueda de desplazamiento. Si es así prueba a desactivarla antes de jugar y verás como se solucionan todos tus problemas.

FALLOUT
ROL

Los mejores rasgos

Quiero empezar Fallout desde el principio, pero no quiero equivocarme al diseñar el personaje. ¿Qué rasgos me recomendáis?

Jose María Aramburu

"Gifted" (dotado) es el mejor rasgo que puedes escoger. Incrementa los atributos y te compensa por la pérdida en habilidades. El de "Fast shot" (disparo rápido) también es interesante.

Lenguas de trapo

"El cierre de Looking Glass no fue una sorpresa. Tan sólo fue un síntoma de algo que estaba ocurriendo en toda la industria del videojuego, algo que va a empeorar antes de mejorar. Si es que lo hace"
Warren Spector, autor de «Deus Ex», acerca de cómo los criterios comerciales son más importantes que los artísticos.

"Diseñar el sistema de combate y de magia de nuestro juego ha sido muy difícil. Era casi como una masiva criatura multi-celular que no podíamos controlar"
Tuomas Pirinen, diseñador principal de «Sudeki»

"Creo que «Doom III» será un buen título de acción / terror, aunque me temo que su jugabilidad no tendrá nada que ver con la del original."
Vladimir Nikolaev, programador del arcade Kreed

"En «Black Hawk Down» hay muchos tiroteos, pero hay que disparar con la cabeza, no lanzarse en plan "Rambo" contra todo lo que se ponga por delante."
BeerWes Eckhart, Productor de Novalogic

"Me encanta «Myst» porque es como irse de vacaciones a una isla, pero sin turistas."
Jonathan Boakes, creador de "Dark Fall"

"Al acabar un juego, me gustaba coger el teléfono del servicio técnico y dar pistas a otros jugadores atascados."
Lee Sheldon, creador de "The Riddle of Master Lu"

Pasatiempos 2



¿Cómo se llama el dinero en «SimCity»?

A) Simoleons.
B) Piedrólares.
C) Sim-lletes.

¿Una cervecita, colega?



La cerveza es sin duda el líquido elemento de moda en las pantallas trucadas de «Wolfenstein», y siempre acaba generando dudas razonables. ¿Estará envenenada tan apetitosa bebida? ¿Acabaremos balbuceando historias de amor junto al nazi? ¿Querrá emborracharnos pillarnos por sorpresa? En cualquier caso, el ofrecimiento, en pleno combate, parece muy tentador.

Pasión por los colores



La afición no conoce límites, como nos muestra "Spartan" que ha diseñado este completo kit de equipación del Levante UD para «FIFA 2002» del que es un acérrimo seguidor. Hay multitud de creaciones para los grandes de la primera división, pero realizar el arduo trabajo de retoque de texturas para un equipo que ni siquiera está disponible en el juego tiene un enorme mérito.

Escuela de estrategas


El Miliciano Partizano

¿Castellano a toda costa?

Nunca llueve a gusto de todos. Los consumidores de videojuegos de este país comprobamos, cada vez más a menudo, que las compañías de software y las distribuidoras "olvidan" traducir o doblar los juegos que lanzan a nuestro –porque es nuestro, sí– mercado, obligando al pobre jugador a descifrar instrucciones, diálogos y menús. Sin embargo, un lector me ha llamado la atención con otro argumento igualmente irrebatible: de vez en cuando, los doblajes son patéticos. Recorte de gastos o no, los juegos con un doblaje profesional son cada vez menos frecuentes, limitándose a lanzamientos de éxito garantizado. Y es cierto. Es mejor perderse parte del argumento, que soportar cómo, inmersos en la aventura, se nos cae el alma a los pies cada vez que una unidad abre la boca. Los subtítulos existen.

FIFA 2002
DEPORTIVOS

Actualizar la temporada

Me gustaría saber si hay alguna página web en la que se pueda actualizar todo a la temporada actual: calendarios, equipos, equipaciones, campeonatos fichajes, etc.

Roberto

Sin duda www.fifa2002.com es la mejor página no oficial de «FIFA 2002», y puedes encontrar las texturas de nuevas equipaciones y otras actualizaciones. Además, puedes bajarte la utilidad «Fed2001», un editor que te permitirá hacer los cambios necesarios para que la base de datos se ajuste a la temporada 2002/2003. Otra magnífica página de las series FIFA donde puedes mirar está en la dirección: http://www.fifa-mra.com/.

FORGOTTEN BATTLES
SIMULACIÓN

Sturmovik, el esperado

Cuento los días que faltan para que salga a la calle «Forgotten Battles» porque os he oído decir cosas muy buenas de él. ¿Qué diferencias importantes va a tener respecto al «IL-2 Sturmovik» original?

Ignacio Tena



En el motor del juego poco va a diferenciarlos. Pequeños retoques y sobre todo muchos aviones nuevos, nuevos escenarios y una campaña dinámica inédita. Ni siquiera va a ser necesario tener instalado el juego original porque «Forgotten Battles» incluirá todo lo necesario actualizado con los parches oficiales.

GOTHIC
ROL

Mapas en venta



Tengo entendido que en este juego hay alguien que te vende un mapa. ¿Dónde puedo encontrarle?

Anónimo

El personaje que buscas se llama Graham y lo puedes encontrar si exploras la sección superior del primer campamento que visitas en el juego.

GABRIEL KNIGHT III
AVENTURA

El pasaporte

Tengo el juego «Gabriel Knight III» y me surge una complicación. Tengo que hacerme pasar por Mosely, pero lo que me falta es el pasaporte. ¿Cómo lo consigo? Además tengo el juego «Leisure Larry VII» y no sé qué hacer después de que la viuda del anciano me de las acciones de bolsa millonarias. Os doy las gracias por adelantado.

Carlos García Fraga



En «Gabriel Knight III» ve al vestíbulo, recoge un caramelo y colócalo en la mesa con el cuadro de un camino campestre. Baja hasta recepción y aprieta el botón de llamada de la habitación 33. Mosely saldrá de su cuarto, y se detendrá a comer el caramelo. Debes deslizarse por el pasillo contrario, aparecer por detrás, y quitarle el pasaporte del bolsillo trasero. No te olvides de coger su abrigo, en su habitación. En «Leisure Larry VII», las acciones no las necesitas hasta el final del juego, así que intenta conquistar a las chicas que falten y superar las pruebas de la capitana. No es un juego lineal, y como no nos has dicho por dónde te llegas, no sabemos lo que debes hacer a continuación. Lo más lógico es ganar a los bolos: En la sala de los castores, Larry debe abrir la puerta de tolva, y usar el desodorante en los bolos. Haz que rocíe el pañuelo con el spray KZ, y úsalo en la bola antes de lanzarla.

JEDI OUTCAST
ACCIÓN

Enfrentamiento prematuro

He llegado al final de la fase de las minas de Artus, y estoy combatiendo contra Desann (más bien me esta dando palizas continuas). ¿Me podríais decir cuál es la forma adecuada de acabar con él?

Pkillo



En realidad no tienes por qué vencerle. Simplemente aguanta el combate el tiempo suficiente para que entre la secuencia cinemática. Jamás conseguirás derrotarle en esa fase, puesto que forma parte del transcurso de la historia y así debe ser.

Quién es quién



Gonzo Suárez : El comandante

NACIÓ en Barcelona en 1963. La publicidad fue el primer sector donde empezó a dar rienda suelta a su innata creatividad. No tardó mucho en pasarse al mundo del cine, trabajando como ayudante de dirección en «Epílogo» y «El Jardín Secreto».

LOS VIDEOJUEGOS llamaron su atención en 1984 y entro a trabajar en Opera Soft, legendaria compañía nacional de la era Spectrum. Allí emprendió su primer gran proyecto «Goody» encargándose de la programación, los gráficos y hasta de la carátula del juego. En 1989 dejó Opera Soft por la crisis de los 8 bits para desarrollar «Arancha Sánchez Vicario» cuando las consolas comenzaban a imponerse.

TRAS INICIAR EL PROYECTO «HeadHunter» en 1996, entra a formar parte de Pyro Studios, la iniciativa empresarial de Ignacio y Javier Pérez. Con la idea de crear un juego bélico con un concepto revolucionario de acción en equipo nace el proyecto de «Commandos, behind the enemy lines», que más tarde sería el mayor éxito internacional del software español.

LA EXPANSIÓN del original con «Commandos, beyond the call of Duty» pone de manifiesto la existencia de una gigantesca comunidad de seguidores de «Commandos», que fascina por la tremenda jugabilidad de su concepto de juego, tan directo que recuerda a la sencillez y adicción de los juegos de 8 bits.

TRES AÑOS lleva el desarrollo de «Commandos 2, Men of Courage», que se publica en octubre de 2001 y se convierte rápidamente en uno de los programas más vendidos de la historia del software de entretenimiento. Las 3D en los escenarios interiores, la profundidad en el guión de las misiones y la avanzada IA vuelven a demostrar que Gonzo es un maestro en potenciar los elementos que proporcionan jugabilidad y adicción.

DESPUÉS DE PUBLICAR «Commandos 2» para PS2 y Xbox, Gonzo ha dejado Pyro Studios para crear su propia productora, Arvirago Entertainment, en la que junto a Jon Beltrán, jefe de programación de la serie «Commandos», está creando «The Lord of the Creatures», un prometedor juego para el que se ha creado un revolucionario motor gráfico que hará hincapié en la expresividad de los personajes.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO
AVENTURA

Requisitos mínimos

Hola, me quiero comprar «La Comunidad del Anillo» pero no se si es compatible y tiene el rendimiento necesario con mi tarjeta gráfica GeForce. ¿Me lo podrías decir? Muchas gracias.

Daniel Delgado Susias



No nos especificas que tipo de tarjeta GeForce tienes. «La Comunidad del Anillo» requiere una placa gráfica con 32 Megas de RAM, con soporte para multitexturas y T&L, es decir, una GeForce 2 o superior. Además, deberás estar equipado con un procesador Pentium II a 600 Mhz y 64 MB de memoria RAM.

MAFIA
VELOCIDAD

Volante y pedales

Aunque se considera una aventura, creo que «Mafia» tiene muchas fases de pilotaje, y como soy muy aficionado a los juegos de velocidad, me gustaría saber si se puede utilizar un conjunto de volante y pedales para el control de los coches y si funciona bien.

David



Sí, podrás usar volante y pedales en «Mafia». Soporta esta clase de dispositivos de control y dispone de una configuración muy detallada para los mismos.

Pasatiempos 3

¿Por qué nunca ha existido «Leisure Larry 4»?

A) Demasiado contenido erótico para ser publicado

B) Exigencias del argumento

C) Para equiparar la numeración con "Space's Quest"

D) Estrategia de marketing



MAX PAYNE
ACCIÓN

Huir de las llamas

Quisiera saber cómo se puede acabar el capítulo 4 de la segunda parte del juego «Max Payne». Las llamas siempre me queman. ¿Podríais darme algún truco para este juego?

Víctor López

Salir del fuego es complicado. Atraviesa la cocina disparando a un par de puertas a la izquierda. Gira a la derecha en el almacén y baja por el pasillo entre la primera y segunda estantería hasta la puerta de la esquina derecha. Atraviésala y ve al segundo comedor. Cruza por un muro derruido a la izquierda, corriendo hasta las mesas bajas, que habrás de saltar. Sube las escaleras, hasta la habitación que explota y ve a otra salida en la esquina opuesta. En el vestíbulo, salta los carritos de postre hasta las batientes cerca de la pared. Pero, si no te quieres complicar tanto la vida, edita el acceso directo del juego, añadiendo "-developer" al final de la línea de comando, y pulsa F12 durante el juego para introducir los códigos que te indico a continuación: "god" para el "modo dios", y "getallweapons" para obtener todas las armas.

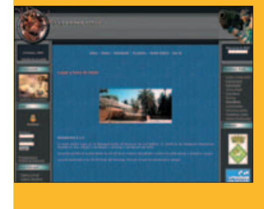
Elegidos para la gloria



DAY OF DEFEAT No solo de «Counter-Strike» vive el aficionado a los arcades de acción táctica por equipos. Buena prueba de ello es «Day of Defeat», uno de los mods para «Half-Life» más apasionantes y bien acabados que hemos visto hasta el momento, basado en la Segunda Guerra Mundial. Cada día es más conocido, pero aún así no obtiene todo el reconocimiento que se merece. Podéis descargar la última versión de www.dayofdefeatmod.com/



EL MUNDO DE TASIRIA Este mes traemos a elegidos para la gloria a un ambicioso proyecto español para crear un mundo multijugador persistente empleando las herramientas de «Neverwinter Nights». Tanto si quieres colaborar en tan magna tarea como si deseas embarcarte en las aventuras de dicho mundo, pásate por www.tasiria.net/ y ponte en contacto con Varion o Arkano, sus creadores.



EL VILADELANS TEAM, como se hacen llamar los chicos de la Xarxa Cultural Alternativa de Viladecans, han situado en www.lacorporacion.org un punto de contacto para todos aquellos interesados en participar en torneos y jornadas en red de juegos como «Warcraft III»,«Unreal Tournament»,«Medal of Honor» y muchos otros, e incluso a asistir a sus famosas "parties", cuya programación podéis encontrar dentro de la misma web.

Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1¿Cuál de las siguientes civilizaciones no está incluida en «Age Of Mythology»?

A) Griega.
B) Romana.
C) Egipcia.
D) Noruega.

¿Cual de los siguientes vehículos conduce James Bond en el juego «007 Nightfire»?

A) Aston Martin Vanquish V12
B) BMW Z1
D) Jaguar XJS V12

Maníacos del calabozo

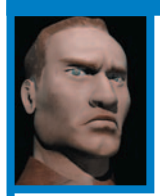


Schmendrick

El Rol se abre camino

Como sabéis, «Warcraft III» incorpora numerosos elementos de rol, pero al fin y al cabo, no deja de ser un juego de estrategia. Pues bien, gracias a la magia de editor de niveles y a la creatividad de los usuarios, están empezando a proliferar variantes y escenarios en el ámbito online que aprovechan al máximo las características roleras que Blizzard implementó en su día. Ya hay partidas basadas en el universo «Everquest», «Dungeons and Dragons» y «Diablo», y uno de los temas favoritos es reproducir pasajes claves de «El Señor de los Anillos», cuando no la guerra del anillo en su totalidad. Es un fenómeno muy parecido al de un Master que prepara una partida para el disfrute de sus jugadores, planeando cuidadosamente el emplazamiento de los monstruos y los acontecimientos especiales. Lo que más sorprende es que las ideas de muchos de estos aficionados roleros con inquietudes creativas van incluso por delante de los propios desarrolladores.

Zona arcade


El Agente Ryan

Ojo al parche

Me consta que los lectores de MicroManía no sólo valoran los discos de portada por las demos, sino también por los parches incluidos regularmente. Y la verdad es que no me extraña, puesto que cada día se hace más difícil conseguirlos a través de Internet. A la ingente cantidad de megas que ocupan las actualizaciones de los juegos más punteros debemos añadir una disponibilidad y accesibilidad realmente deficientes, sobretodo en lo que a arcades 3D se refiere. Las compañías de software deberían saber que un jugador casual no tiene por qué ser un internauta experto, entender el inglés ni conocer los misterios del "no válido para la versión española". Las cartas que publicamos mensualmente así lo corroboran. Queridas distribuidoras… acompañen sus juegos de accesos directos a páginas web EN CASTELLANO, y coloquen instrucciones claras, precisas y fiables de descarga / instalación.

MEDAL OF HONOR
ACCIÓN

Error OpenGL

@ Tengo un Pentium III a 600 MHz, 512 Mb de RAM, una Geforce 256 y Windows XP. Cuando ejecuto el juego me aparece una pantalla con el mensaje "GLW_StartOpenGL() - could not load OpenGL subsystem". ¿Qué puedo hacer?

Skual

En primer lugar debes descargar los últimos drivers (www.nvidia.com). Si ya los tienes, asegúrate de que la opción multimonitor está desactivada. No obstante, a veces OpenGL se empeña en usar controladores antiguos, así que quizá necesites una reinstalación de XP "limpia" y con los drivers más recientes.

M Y F: TERROR, ESPANTO Y PAVOR
AVENTURA

La rueda de traducción

@ No logro pasar del principio. Sé que hay que usar la rueda de traducción de Filemón con la nota de nivel 3 de Mortadelo, pero no sé como combinar estos. ¿Me podríais ayudar?

Fran José



No debes combinar los objetos, sino observar la rueda para obtener el código de traducción del mensaje. En dicha nota no se entiende nada pero si miras la rueda, te das cuenta de que el nivel 3 significa que hay que coger la tercera letra a la derecha en el abecedario, contando la que indica el mensaje. Si en el mensaje aparece la letra A, cogemos la tercera letra empezando por la A, es decir, la C. Traduciendo, debe aparecer algo parecido a esto: "Pulsen tres veces el semicírculo inferior de la señal de tráfico, luego dos el de arriba, uno el de abajo y dos el de arriba". Estas instrucciones deben entenderse desde el punto de vista de la señal.

NBA LIVE 2003
DEPORTIVOS

Movimientos difíciles

@ Me he quedado alucinado cuando he visto en casa de un compañero la cantidad de movimientos especiales que puede hacer en la versión de PS2. Yo en la de PC sólo puede hacer alguna finta, nada más. ¿Es que la versión para PS2 tiene más animaciones que la versión para compatibles?.

Andrés Robledo

No, el problema radica en que necesitas un gamepad con dos palancas analógicas para acceder a los movimientos avanzados del sistema FreeStyle de EA Sports. Puedes realizar algunas fintas si mantienes pulsada la tecla de finta mientras mueves el D-Pad. Lo más aconsejable es disponer de un gamepad con, al menos, una palanca analógica, aunque mejor con dos.

NEVERWINTER NIGHTS
ROL

Elixir celestial

@ La pregunta es muy simple: ¿Cómo se consigue en este juego el elixir celestial?

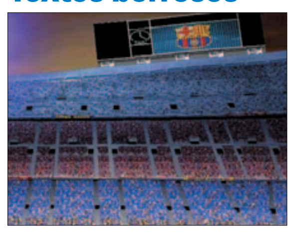
Ramiro Pastor Jiménez



La respuesta es simple también: Debes dirigirte a una habitación que se encuentra en el piso principal de la finca que se llama Enredarroyo, situada hacia el norte de la prisión.

PCFUTBOL 2001
DEPORTIVOS

Textos borrosos



@ Dentro de los menús del juego casi no puedo ver el cursor y los textos. He cambiado la tarjeta gráfica que tenía, una Voodoo Banshee, por una nVidia Riva TNT2 Model 64. ¿Podríais decirme dónde puede estar el problema?

Claudi

Si ya has actualizado los controladores de tu tarjeta gráfica, debes entrar en la configuración de las propiedades de Direct3D, y dentro de la pestaña "más Direct3D", situar en la mitad la barra, con el valor 3, la alineación del píxel de textura.

PLANESCAPE TORMENT
ROL

El paradero de Ravel

@ Tengo que encontrar a Ravel Puzzlewell y para ello tengo que encontrar un portal y su llave, consigo la lla-

A debate

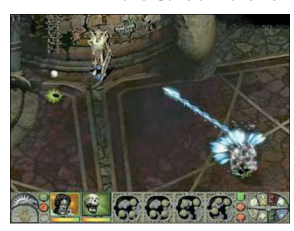
En las aventuras ¿Es una buena idea reeditar viejos clásicos con gráficos y sonido mejorados, o hay que dejarlos envejecer en paz y dedicarse a los nuevos títulos?

Es evidente que cuando se habla de los viejos clásicos de aventura, todos los recordamos con cierta añoranza. Pero, la participación en este debate ha dejado claro que la novedad de los títulos actuales es un aliciente demasiado importante para el jugador. Las reediciones interesan pero, no tanto como las novedades en el género. Marcos Romero nos dice, coincidiendo con la gran mayoría: –Me parece una buena idea que se reediten los viejos clásicos. Pero, puestos a mejorar los gráficos y el sonido, preferiría que las compañías tuvieran la valentía de afrontar un nuevo proyecto–. Angel L. Marín está plenamente deacuerdo con la idea de relanzar antiguos títulos explicando que las aventuras de antes le divertían mucho más que las de ahora. Por otro lado, Gema Blanco expone un punto de vista distinto, debido a que es ahora cuando ella ha descubierto los clásicos que no conoció en su momento. Gema nos llama la atención sobre el interés que puede tener para las generaciones venideras que se relancen clásicos considerados obras maestras. Víctor Morán se muestra en contra con todo lo que tenga que ver con reeditar viejos clásicos de cualquier tipo. A su entender, hay que dejarlos envejecer en paz porque deben ser recordados en su estado original por todos aquellos que los disfrutaron.

Para el mes que viene: Algunas compañías han comenzado a estudiar métodos para vender en Internet, mediante descarga al disco y clave de activación. ¿Crees que así se reducirán los costes para el usuario? ¿Puede ser efectivo contra la piratería?

ve (la sangre de Kesai-Serris) y voy a la gran forja, donde construyo un creador de sueños en cuyos sueños aparece Ravel. Más allá no se ir, espero que sepáis decirme como seguir.

Álvaro García Martínez



Si ya tienes el pañuelo con la sangre de Kesai Serris, para abrir el portal sólo tienes que darle el "Godsman Receipt" al empleado de la fundición. Para conseguir dicho objeto (junto con otros), tienes que leer con éxito el "Dodecahedron" y reclamar la herencia a Iannis.

PROJECT I.G.I.
ACCIÓN

Algunos trucos

@ Ya no se qué hacer con la última fase de «Project I.G.I.», ni siquiera consultando vuestra guía del número 76. ¿Me podríais dar algún truco?

Imanol Anguiano

Lamentablemente los trucos sólo funcionan en la demo, y no en la versión final del juego. No obstante, en la dirección: ftp.media2way.com/zipfiles/igi-trainer.zip tienes un ejecutable que te permite alterar algunos parámetros. Inténtalo...

PRO RACE DRIVER
VELOCIDAD

Opciones multijugador

@ Me gustaría saber si la versión para compatibles de «Pro Race Driver» tendrá opciones de multijugador en Internet, porque desde luego la versión PS2 no los tiene.

Juan

Codemasters responde con un escueto "SI" a tu pregunta, aunque en el momento de recibir tu E-mail no había muchos detalles a este respecto. Consulta la sección Preview en el que hemos avanzado información del juego.

RALLISPORT CHALLENGE
VELOCIDAD

En busca de alternativas



@ Estoy algo confuso por la multitud de juegos basados en la simulación de rallies que hay en el mercado, porque me gustaría optar por el más avanzado en gráficos y sonido. ¿Existe algún título actual que merezca la pena o es mejor esperar a "Colin McRae 3.0»?

Javier Gil

No es necesario que esperes hasta «Colin McRae 3.0», porque Microsoft acaba de lanzar "RalliSport Challenge", que está a la última en todos los aspectos técnicos, hasta el punto de ser uno de los primeros juegos que saca partido de las nuevas funciones 3D del procesador gráfico nVidia GeForce FX, que en breve estará disponible. No obstante, la orientación del juego es distinta con respecto a «Colin McRae 3.0», porque estamos ante carreras de rallies con varios coches en los tramos.

ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD
ESTRATEGIA

Problemas de Inestabilidad

@ Muy a menudo, mientras estoy jugando a «Robin Hood», me saca de golpe a Windows. Otras veces, simplemente se ve muy mal. ¿Hay algún modo de arreglarlo? Tengo un Pentium 4 a 2.53 MHz, 512 Mb de RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9000 de 64 MB.

Oriol Gironés



Las características de tu equipo son más que suficientes para poder jugar al título de Spellbound sin ningún problema. Los de video pueden deberse a que los controladores de tu tarjeta no estén actualizados. Puedes visitar www.ati.com descargar la última versións. Sin embargo, «Robin Hood» produce fallos críticos por incompatibilidad con algunos archivos del tipo DLL, que puedes solucionar descargando la actualización a la versión 1.1, desde la página web: www.robinhood-game.com/, la oficial del juego de Spellbound.

EL ESPONTÁNEO

«Llevo muchos años ante un PC pero no he descubierto la estrategia hasta «Warcraft III»»

César Tejedor (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Locos del volante



Warrior

Compás de espera

Esto no es serio. Ya son tres los retrasos que acumula la versión para compatibles de «Colin McRae 3.0». Y vosotros, como es lógico, inundáis esta tribuna de opinión comunitaria con múltiples quejas que me temo caerán en saco roto aunque las remita a Codemasters. Es más, no estamos solos en nuestro clamor, como se desprende de un rápido vistazo a los foros de las webs más reconocidas del género, como www.simracingworld.com. Como la espera da pie a elucubrar, más de uno no termina de entender el retraso habida cuenta de que la versión para Xbox ya lleva varios meses en el mercado. Todos sabemos que las similitudes de la consola de Microsoft con el hardware de un PC van más allá de su Pentium 3 y chip gráfico GeForce. ¿Qué problemas puede plantear un desarrollo tan (creemos) avanzado? En fin, que estamos ante todo un galimatías de los entresijos de la producción de un videojuego, que esperamos concluya felizmente con un titular tan tópico como "valió la pena esperar".

Hace 10 años



En la portada del número 60 de Micromanía la portada presentábamos uno de las mejores aventuras del momento «Shadow Of The Comet» y, sin duda, una de las mejores de la compañía Infogrames. También destacaba el esperado «Príncipe de Persia 2», un arcade de plataformas que, pese al tremendo éxito de su antecesor, lograría superarse con creces, quedando grabada en nuestra memoria para siempre las leyendas de las mil y una noches. Aparte, desde aquel número, el género de la velocidad quedaría marcado por la primera entrega de una serie que sigue vigente en nuestros días, nada menos que el primer «Grand Prix». La actualidad del panorama estuvo a cargo de un reportaje sobre la feria más importante del videojuego en Europa, el ECTS. Allí podía encontrarse información sobre las novedades de juegos que marcarían el rumbo del año siguiente, las nuevas plataformas que rivalizarían con el PC y prometedores desarrollos en estado de gestación. Como siempre, complementando a nuestras habituales secciones (maniacos, el club de la aventura, código secreto...) publicábamos un patas arriba de otra difícil aventura, «ECO Quest». En aquella solución estaban descritos todos los detalles para necesarios salvar el medio marino.

El juego del mes



Elige de entre los juegos comentados en la sección de reviews tu juego favorito en este número de Micromanía y envíanos un e-mail al buzón de la comunidad.

Este mes la redacción de Micromanía ha decidido elegir «Splinter Cell» como juego del mes por aportar un altísimo nivel de realismo y por el magnífico diseño de sus misiones, con atención al sigilo y a la tecnología. Vuestro juego preferido del pasado mes ha sido «Simcity 4», la simulación de una ciudad en vuestro PC.

Planeta virtual



Comandante Harris

In Memorian

Microprose, la compañía que más y mejor hizo por la simulación en los ordenadores, ya no existe. Los aficionados al género tienen motivos para estar tristes porque el panorama es de lo más desolador. Nadie parece querer ocupar el espacio que ha dejado y aunque hay compañías como Maddox Games que han sorprendido con su «IL 2 Sturmovik» parece que se va a dedicar en el futuro a un juego de estrategia. Esta falta de continuidad y de diversidad, es la que hace que se la eche de menos. Económicamente parece claro que no hay empresa que sobreviva sólo creando simuladores, así que la única esperanza es que haya muchas compañías que se animen. SSI parece copar la simulación naval y Microsoft apuesta por la aérea pero ¿y la terrestre? Demasiadas preguntas y pocas respuestas. Mientras, un minuto de silencio por la desaparición de un gran mito.

RUGBY 2001
DEPORTIVOS

¿Seguirá la saga?

@ En las reediciones de EA Sports he conseguido el «RUGBY 2001» y me ha gustado bastante. Quiero preguntaros si sabéis algo acerca de una posible nueva edición, hay que tener en cuenta que este año se celebra el Mundial 2003 en Australia. No me importa si no va a ser editado en España, ya que a través de muchas páginas online se pueden adquirir esta clase de programas con poco arraigo en nuestro país.

Arturo E. García



Nos alegra que hayas "descubierto" el gran juego que es «Rugby 2001». Puedes informarte de todo lo referente a los simuladores de rugby de EA Sports en: www.ea.com/exphat.jsp?destURL=www.easportsrugby.com. Y estás de enhorabuena, porque ya hay confirmación oficial de que saldrá en julio «Rugby 2004» para PC y PS2. No obstante, ten en cuenta que EA Sports está centralizando esta franquicia en Australia, Nueva Zelanda, Francia, Inglaterra y Escocia, los países en las que ha arraigado una larga tradicción de rugby.

SOLDIER OF FORTUNE 2
HARDWARE

Sonido con retardo



@ Tengo un P4 1.8 Ghz con 256 MB de RAM y una tarjeta gráfica 3D Prophet 4500, pero el juego «Soldier of Fortune 2, Double Helix» funciona muy lento de FPS y con el sonido a saltos. ¿Es que necesita T&L por hardware?

Alejandro Bazán

No es necesario una tarjeta con soporte de T&L por hardware, pero sí debe soportar DirectX 8.1, por lo que debes actualizar los controladores de tu tarjeta gráfica. Asimismo, prueba con el parche de actualización del juego, que puedes encontrar en Internet, en la siguiente dirección: www.activision.com/games/soldieroffortune/downloads.asp

STARCRAFT: GHOST
ESTRATEGIA

Cambio de plataforma

@ Hola, me gustaría obtener información acerca del juego «Starcraft: Ghost», tengo entendido que es para la consola XBOX pero, ¿es exclusivo para esta plataforma?

Salvador Mínguez

Tal y como ha desvelado Blizzard, no tiene ninguna intención de lanzar una versión para PC de este título de acción en tercera persona basado en el universo de «Starcraft». No obstante, aparecerá el año que viene, no sólo para Xbox, sino también para las respectivas consolas de Sony y Nintendo.

TEMPERATURA
HARDWARE

Márgenes de seguridad

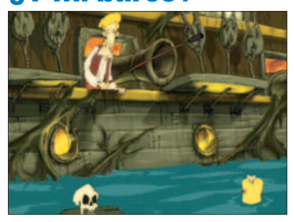
@ Tengo un Pentium4 a 2.53GHz y me gustaría saber cuál es la temperatura óptima tanto de la placa base como del procesador en un rendimiento normal y luego intenso.

Angel

La temperatura óptima de la CPU debe estar en el margen de 44-52 grados, pudiendo subir hasta 60 bajo uso intensivo. No es recomendable que alcance los 64-70 grados. Para la placa base, estos valores son de 30-36 grados en condiciones normales, el uso intensivo debe estar entre 38-40 grados.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND
AVENTURA

¿Y mi barco?



@ Estoy atascado en «The Curse of Monkey Island». Tengo el mapa de "piel autentica 100%" y la tripulación al completo, pero no se cómo recuperar el barco.

Francisco Valle Peñarrubia

Ve al teatro, coge la varita mágica y úsala en el sombrero, para obtener el libro de ventrílocuo. Consigue el cuchillo serrado de la pollería golpeando el esqueleto de la mesa. Dirígete al barco pirata y corta la plancha. Cuando los monos te cubran con alquitrán y las plumas, acude a la pollería para ser envasado y enviado al camarote del capitán LeChimp. Usa el libro con el mono, para echar al oficial

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la lista de ganadores del concurso de «Iron Storm».

JUEGO IRON STORM + LITOGRAG´IA

Mª Esperanza López Villada	Albacete
Salvador Pérez Roa	Barcelona
Joan Espadaler	Barcelona
José L. Moreno Luque	Cádiz
Antonio J. García Lozano	Cádiz
Carlos Oliver Casanellas	Gerona
José M. Torres Martos	Granada
Raúl Pérez Franco	Granada
Víctor M. Franco Pulido	Las Palmas GC
Gonzalo Rodríguez	Madrid
José Mezquida	Madrid
Christian Meinhardt	Madrid
Mariano Cubillo García	Madrid
José J. Márquez Pries	Madrid
Gonzalo López-Mancisidor Romero	Madrid
Daniel Rincón García	Segovia
Gregorio Mérida Rojas	Sevilla
Luis A. Cabello Manzano	Sevilla
Gonzalo Garcés Díaz	Valencia
Sergio Visiedo Ramo	Zaragoza

La Web del mes

Para los más nostálgicos
www.computeremuzone.com



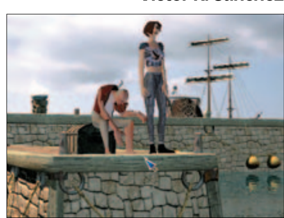
La web de este mes es de visita obligada para los veteranos más nostálgicos. A primera vista, Computer Emuzone no se diferencia mucho de las incontables webs dedicadas a la emulación de antiguos sistemas domésticos. La particularidad que diferencia esta web de las demás es su dedicación a la conservación de todo el software español desarrollado para los antiguos sistemas de 8 y 16 bits por compañías míticas como Dinamic, Topo, Opera y muchas otras. Los creadores de este sitio han recibido, por esta labor, varios premios de organizaciones como ICWhen o Golden Web, y en ella podréis encontrar, emuladores y juegos de todo este material casi olvidado.

THE LONGEST JOURNEY
AVENTURA

Los cristales

@ ¿Cómo resuelvo el puzzle de los cristales en «The Longest Journey»?

Víctor R. Sánchez



Cuando consigas todos los cristales. Dirígete al altar y coloca los anillos giratorios en sus posiciones: el del fuego frente al agua, el de los Maerum frente a la pirámide, y el del pájaro frente al pez. Coloca los cristales y hazlos girar, según esta tabla:

CRISTAL	RANURA	DIBUJO
Primero	Pirámide	Arpón
Segundo	Agua	Arpón
Tercero	Pez	Pirámide
Cuarto	Arpón	Pez

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
DEPORTIVOS

Sistemas de swing

@ En los simuladores de golf se ha impuesto el sistema de swing que te obliga a mover el ratón, un método que me resulta muy incómodo debido a las dimensiones de mi mesa y, sobre todo, porque tengo un ratón de bola. ¿Podríais decirme si este juego contempla también las opciones de swing clásicas?

Gabriel

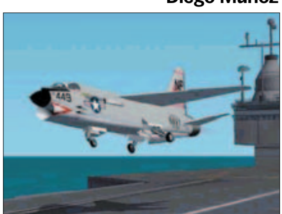
Sí, en «Tiger Woods PGA 2003» puedes elegir el swing clásico de dos o tres pulsaciones del botón del ratón.

VIETNAM AIR WAR
SIMULACIÓN

Problemas con el HUD

@ Me gustaría saber si la expansión «Vietnam Air War» para «Combat Flight Simulator» funciona el HUD de los aviones ya que en la otra expansión de la misma compañía sobre los Harrier no funcionaba. Además me gustaría que me hablaseis un poco más de esa expansión.

Diego Muñoz



Al basarse en un juego centrado en aviones sin HUD es muy difícil que esta forma de presentar los datos aparezca en las expansiones de «Combat Flight Simulator». Ese y la ausencia de misiles guiados son el precio a pagar. En cuanto a la expansión en sí, decir que añade 30 aviones, escenarios nuevos como el USS Enterprise, 8 bases para «C.F.S.2» y 2 para «F.S. 2002» y la posibilidad de pilotar el helicóptero UH-1C Huey para misiones de rescate de heridos.

WARCRAFT III
ESTRATEGIA

Problemas técnicos

@ Tengo un problema con el juego «Warcraft III». Mi ordenador cumple todos los requisitos pero, cuando intento jugar, la pantalla se vuelve negra, las opciones de los personajes no aparecen y, en los videos de presentación, se aprecia un rectángulo de color violeta a la derecha de la pantalla. La copia de Warcraft III de que dispongo es original y no está defectuoso porque lo he probado en otros ordenadores. ¿Cómo lo soluciono?

Alberto Hidalgo



El problema reside en tu tarjeta gráfica. Si has instalado correctamente los DirectX correspondientes, comprueba que los "drivers" de tu tarjeta están debidamente actualizados. Aun así, puedes forzar al juego a usar OpenGL y T&L por software, si modificas las propiedades de tu acceso directo añadiendo al final de la línea de comando la coletilla "-opengl" o "-swtnl" respectivamente. Comprueba si esto te da resultado.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 «C&C: Generals» no _ _ _ _ _ _ _ _ _ ningún cambio sustancial en el sistema de juego...

2 «PRO Race Driver» _ _ _ _ _ _ _ _ _ y variedad con una calidad técnica magnífica,...

3 Tras un movido viaje _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _, Sam Fisher acaba con sus huesos en Georgia.

4 La acción se desarrolla _ _ _ _ _ _ después del final "Matrix" y narra una historia que verá su final en...

Carrusel deportivo



A. Barkley

Simulación a medida

La última hornada de juegos deportivos de EA Sports tiene un factor común evidente, el protagonismo de la inteligencia artificial como elemento clave para el realismo y la jugabilidad. Y «NHL 2003» va más lejos, porque uno de sus menús nos deja configurar múltiples valores de la IA y la física para que los jugadores avanzados puedan ajustar la simulación de juego a su particular interpretación del hockey hielo. En «FIFA 2003» también podéis alterar la dinámica del balón y el nivel de IA editando los archivos "aicpu.big" e "ini.big" con el Bloc de Notas. Ahora bien, para no complicarte tanto puedes descargar los parches de jugabilidad en: www.fifa2003.com.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **QUIERO FORMAR UN GRUPO** de traductores para Morrowind. Aunque ya hubo un primer intento, parece ser que la cosa se quedo a medias. Animaría a todo buen rolero que quiera disfrutar de ese pedazo de juego que me ayudase con la traducción. Normalmente estoy en el Irc los viernes, sabados i domingos por la noche en el canal #aci_underground. Buscar a Askaton

■ **COMPRO MICROMANIAS** de la primera y segunda epoca.Interesados escribir contactar con: LOROTE@terra.es

■ **TENEMOS UN CLAN PARA JUGADORES** de Jedi Knight II. Si queréis saber más visitad: www.geocities.com/jk2witm/ , en la página de nuestro clan WITM.

■ **RECIENTEMENTE HEMOS GANADOS** la mención a la mejor tecnología en artFutura 2002. Hemos colgado la demo en: www.fileplanet.com/files/110000/117342.shtml. Nos gustaría obtener la opinión de todo aquel que tenga interés en probarla.

■ **TENEMOS LISTO UN CLAN DE C&C: GENERALS** que en Red Alert 2 y Yuri's revenge fue el mejor español. En RTT (Recios del Tesla Team) estamos abiertos a todo aquel que quiera inscribirse. También queríamos invitar a la gente a a que visitase nuestra web, traducida al castellano.

■ **ESTAMOS RECLUTANDO!!!** Hola a todos, somos Los Caballeros del Grial, una humilde guild hispana de unos 30 miembros del juego Dark Age of Camelot. Todo el que esté interesado puede visitar nuestra web en www.loscaballerosdelgrial.es.fm y dejar un mensaje en el apartado del foro.

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Los que estén interesados pueden escribirme un e-mail. Mi correo es Lord_yerul@hotmail.com Muchas Gracias.

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 97

1C Suecia **2C** Sergio García **3A** griego **4** 1B 2A 3A **51** (Prisoner of War) **2** (sigue intratable) **3** (NBA Live 2003) **4** (Haegemonia)

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 98

Computer Hoy Juegos

Alcalde por un día

Este mes Computer Hoy Juegos lleva a su portada «SimCity 4». El genial simulador de Maxis alcanza su cuarta entrega con mejoras evidentes y prometiendo cientos de horas de diversión, tras haber superado con éxito un Test en laboratorio donde se realizan 48 pruebas de compatibilidad. También se han analizado «Torero», «Haegemonia», «The Partners» o «King of the Road». En la sección de hardware, cuatro volantes de PC y tres de PS2 son puestos a prueba y sometidos al exigente examen de nuestros laboratorios. Y además, de regalo, un juegos completo: «China» es una aventura perfecta para disfrutarla con tranquilidad mientras descubres quién es el asesino del Emperador. Tensión y mucha, mucha diversión.

Nintendo Acción

¡Vuelve Rayman!



Este mes, en la portada de Nintendo Acción, «Rayman 3» al poder. En la revista encontrarás las reviews de las versiones Advance y GC de este juegazo, más un póster exclusivo. Y, de postre, «Enter the Matrix». Descubre cómo será uno de los juegos más flipantes que llegarán a GameCube, porque Nintendo Acción te muestra las primeras pantallas con todo lujo de detalles. Además, por supuesto, las mejores previews para alucinar, desde «Metroid Prime» a «Las Dos Torres» en GameCube, pasando por el nuevo «Zelda» de GBA. Empápate de los éxitos futuros de tu consola favorita.

Y en Revista Pokémon, la segunda entrega del avance especial «Pokémon Rubí y Zafiro». Entérate de todas las novedades: la guardería, la base secreta, las nuevas MTs…

Play2Manía

Se dispara la acción en PS2.



Este mes en Play2Manía analizan los mejores juegos de acción subjetiva para PS2: «TimeSplitters 2», «Medal of Honor Frontline», «Read Faction 2», «007 Nightfire»… Las virtudes y defectos de los títulos más representativos de este divertido género. Y además, una guía para coleccionar. Este mes te ofrecen la solución completa del apasionante The «Getaway», en un formato preparado para que la podáis guardar en la caja del juego.

Y de regalo un suplemento de 36 páginas con una selección de los mejores títulos existentes para PS2, organizados por géneros y con distintas alternativas. Para que sepas qué juegos no deben faltar en tu colección.

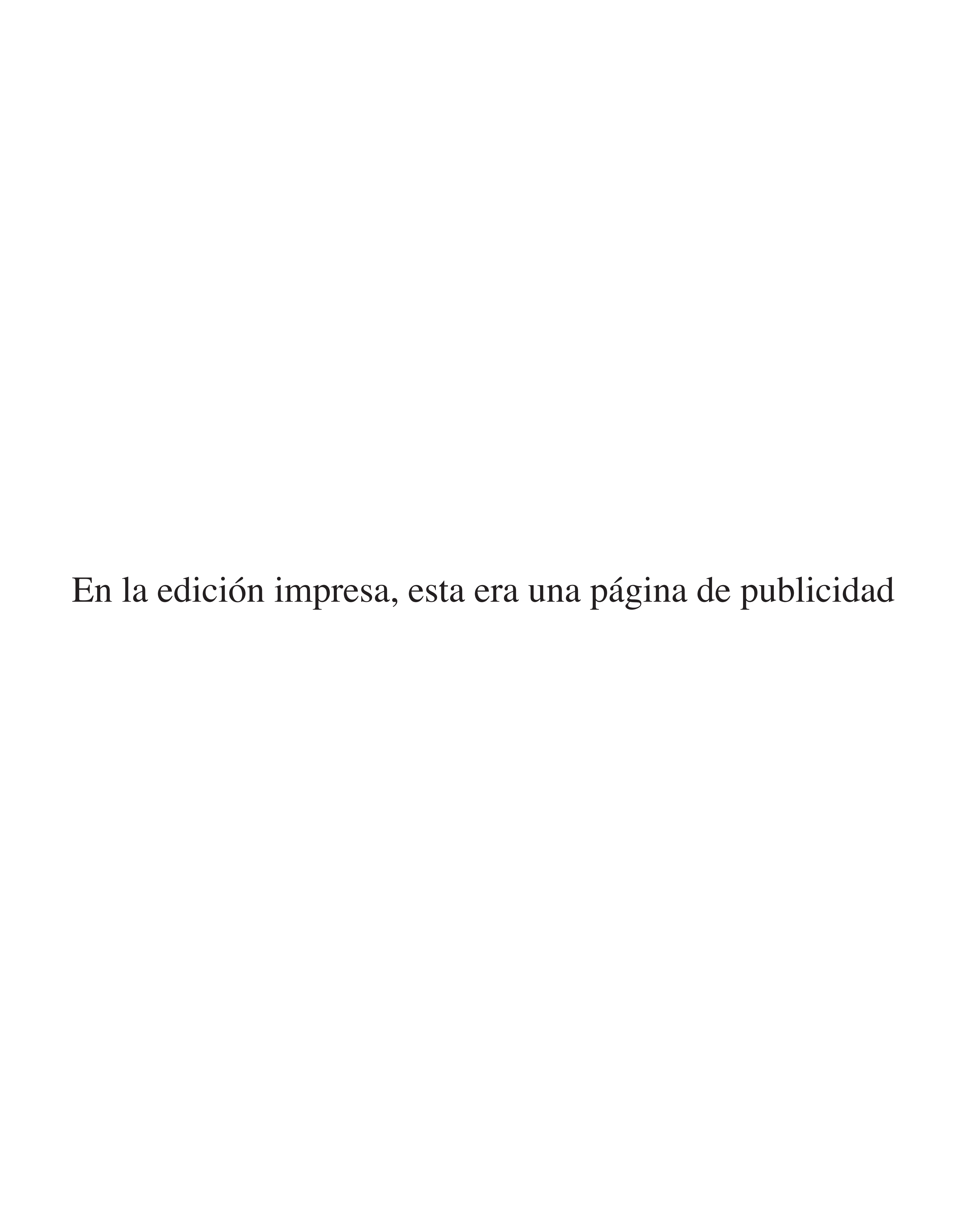
Hobby Consolas

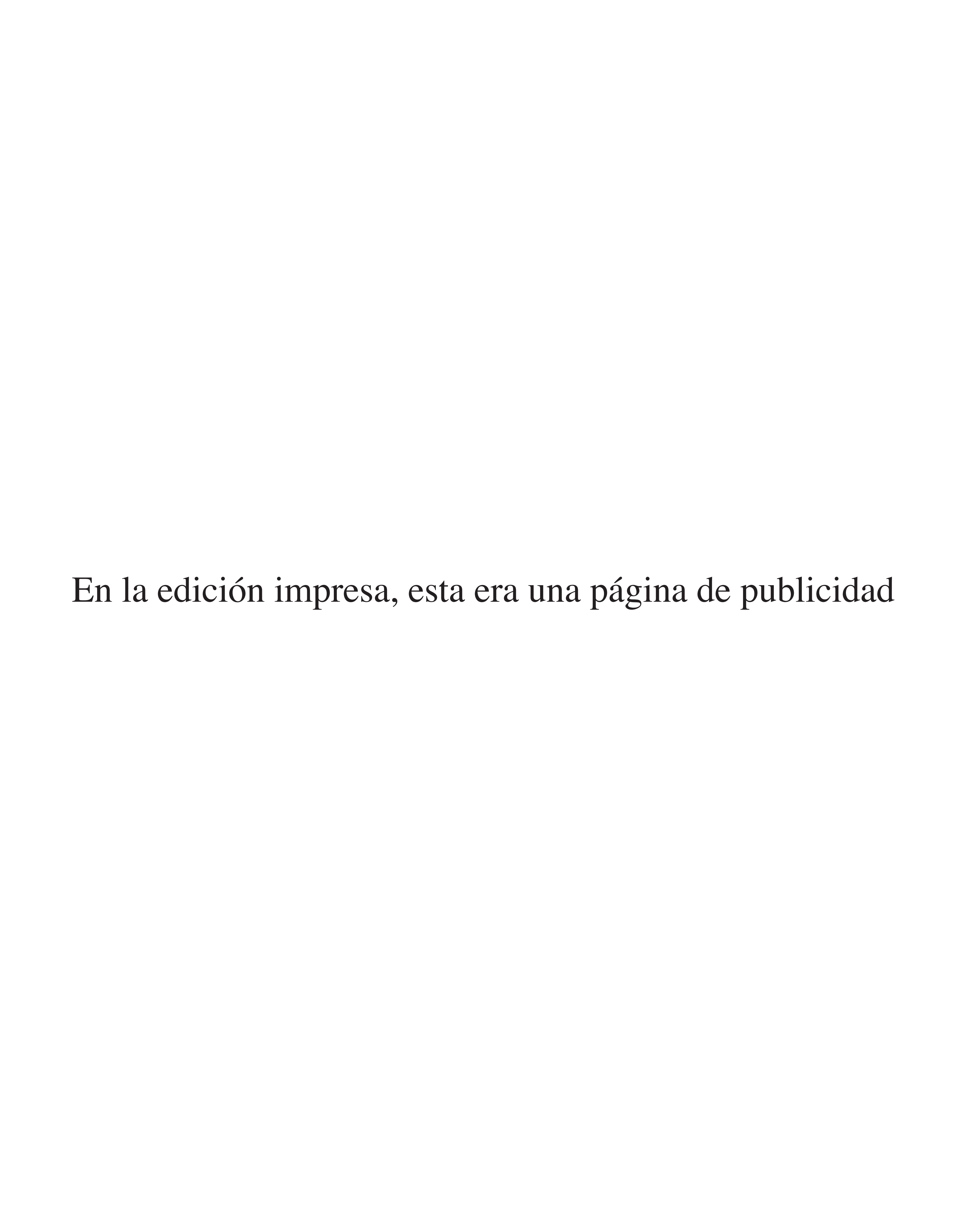
Imparable Splinter Cell

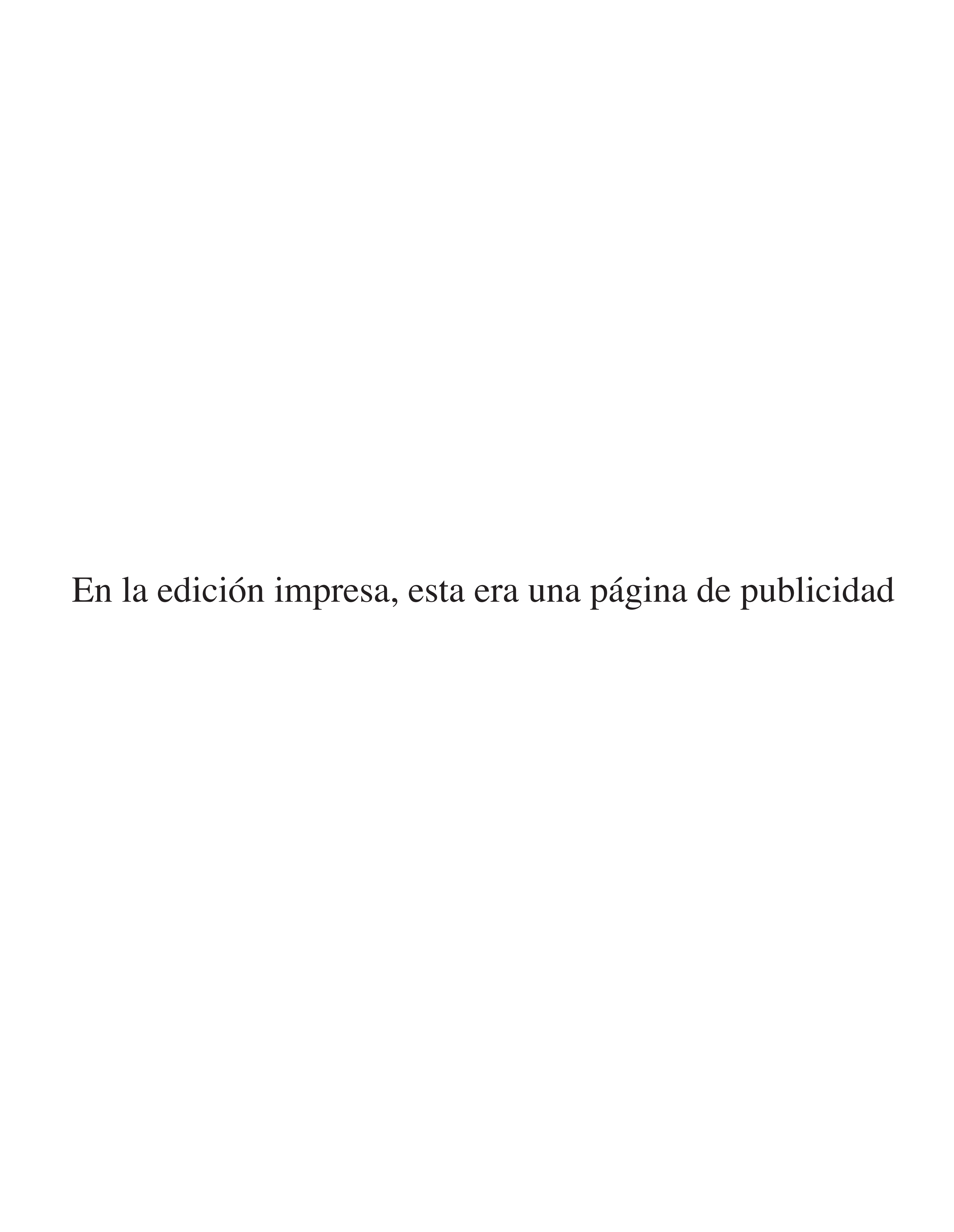


En el número 138 de Hobby Consolas encontrarás un reportaje en profundidad con las versiones para PS2 y GameCube de «Splinter Cell». Sus redactores viajaron a Shangai, donde se está desarrollando el juego, para poder ofrecerte el reportaje más completo. Y ahora que el espionaje está de moda, es el momento ideal para que Solid Snake vuelva a la acción con «Metal Gear Solid Substance» para PS2 y Xbox, al que dedican un análisis de 6 páginas. Además, también tienes toda la información sobre el esperadísimo «Resident Evil 0» (GC) y "Metroid Prime» (GC), la gran sorpresa, que se ha convertido en el mejor juego de la historia.

Y si queréis conocer los juegos que triunfarán en los próximos meses, este número de la revista os pone al día de bombazos como «Soul Calibur II» (todos los formatos), «Devil May Cry 2» (PS2) «Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball» (Xbox) o «Indiana Jones y la Tumba del Emperador» (PS2 y Xbox).


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.



Lo máximo en GeForce 4

Con el lanzamiento de las nuevas GeForceFX, la familia GeForce4 ha bajado de precio y ahora es un buen momento para hacerse con el tope de gama, que integra un procesador GeForce Ti4800 a 300 MHz y 128 Mb de memoria. Además es compatible con AGP8X.

▶**PNY Verto Ti4800**
▶Precio: **280** *(46.588 Ptas.)*
▶Más información: **PNY Technologies**
www.pny-europe.com

Pixeles y líneas

Un monitor TFT que es el máximo exponente en tecnología LCD, con pantalla de 18 pulgadas, sintonizador de TV, entrada de vídeo y altavoces integrados para reunir la funcionalidad de una TV con las prestaciones visuales de un monitor.

▶**Philips 180MT**
▶Precio: **1.799 euros** *(299.328 ptas)*
▶Más información: **Philips. Tel: 902 113 384**
Web: www.philips.es



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

▶Procesador: **Pentium 4 3.06 GHz (HT)**
▶Placa base: **ASUS P4G8X Deluxe**
▶RAM: **2x512 MB DDR 400. Dual RAM.**
▶Lector DVD: **Aopen DVD1648**
▶Grabadora: **Sony DRU500A**
▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24", 16/9)**
▶Tarjeta gráfica: **Mystify 5800 Ultra**
▶Tarjeta de sonido: **SB Audigy 2 Platinum**
▶Altavoces: **MegaWorks THX 5.1 550**
▶Sistema Operativo: **WinXP Professional**
▶Tarjeta de red: **Aopen AON 325 200 Mbps**
▶Disco duro: **Seagate MHR2020 Serial ATA**
▶Ratón: **Logitech MX700 Optical Mouse**
▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop**
▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel**
▶Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**



Siente el viento

Los aficionados a los simuladores de vuelo sentirán cada golpe de viento con la vibración de esta ergonómica palanca, que gracias a la avanzada tecnología Immersion TouchSense Rumble transmite con total precisión las instrucciones Force Feedback. Dispone de 8 botones, acelerador y control de timón.

▶**Saitek Cyborg 3D Gold**
▶Precio: **49.95 euros** *(8.310 ptas)*
▶Más información: **Corporate PC.**
Tel: 93 280 56 66 Web: www.saitek.com

Sonido 101% real



Una tarjeta de sonido de última generación con procesamiento a 24bit/96 kHz y total compatibilidad con los estándares DirectSound3D, EAX y Aureal A3D, a los que añade la revolucionaria tecnología 4G Sound, que nos envuelve con seis canales de sonido para meternos de lleno en una atmósfera acústica virtual.

▶**Terratec Aureon 5.1 Sky**
▶Precio: **139,95** *(23.285 ptas)*
▶Más información: **Terratec. Tel: 93 861 47 00**
Web: www.terratec.net

No sólo decoración

La utilización de un chasis de aleación y transductores de titanio para las unidades de agudos ha permitido aunar diseño y calidad de sonido en unos altavoces ideales para acompañar a un monitor TFT, mientras que la contundencia de los graves está asegurada con un subwoofer de madera.

▶**Creative I-Trigue 2.1 3300**
▶Precio: **119,90 euros** *(19.949 ptas)*
▶Más información: **Creative**
Web: es.europe.creative.com



Discos de bolsillo

Ahora que los reproductores MP3 son cada vez más pequeños es necesario cambiar de soporte hacia los discos de 8 cm. Memorex comercializa el Pocket CD-RW, con una capacidad de 210 MB, de sobra para el manejo de MP3 y otros formatos comprimidos.

▶**Memorex Pocket CD-RW**
▶Precio: **5,50 euros** *(Pack de 5 unidades)*
▶Más información: **Memorex**
Web: www.memorexlive.com

Lo lee todo

La funcionalidad es el punto fuerte de este lector de tarjetas multimedia, capaz de leer mediante sus cuatro puertos los formatos Compact Flash I/II, Smart Media, Multimedia Card, SD, Memory Stick e IBM Microdrive. Se conecta mediante USB y es compatible PC y Mac.

▶**PNY 6 en 1 Card Reader**
▶Precio: **65 euros** *(10.815 ptas)*
▶Más información: **PNY**
www.pny-europe.com











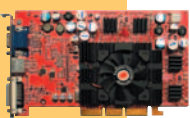


Novedades

Micromanía recomienda



La elección de **la placa base es fundamental para optimizar el rendimiento** de todo el equipo, y si has decidido optar por la plataforma Pentium 4 te recomendamos que busques modelos con el nuevo **chipset Intel E7205**, que implementa la tecnología "Hyper-Threading" y soporta la memoria DDR de doble canal para duplicar el ancho de banda. La **ASUS P4G8X Deluxe** es una magnífica opción, con soporte AGP 8X y controladora Serial ATA para acceder a esta nueva tecnología de conexión de discos duros y unidades CD/DVD que ha reducido el tamaño de cable mientras la velocidad de transferencia llega a los 150 MB/s.



Muchos lectores que además de jugar quieren hacer sus pinitos en el **diseño 3D** nos han preguntando acerca de tarjetas gráficas que reúnan **las mejores prestaciones en aceleración 3D para el software, con el soporte de creación de modelado y render** con 3D Studio, OpenGL, etc. Pues bien, la Argos @FGL X1, que integra el procesador gráfico **ATI Radeon 9500 y 128 MB** de memoria DDR, dispone de 8 canales de renderizado con motor de 256 bit y consigue unas magníficas prestaciones en entornos DCC y CAD, animaciones 3D, efectos cinemáticos y Maya, sin olvidar que es compatible Direct3D bajo DirectX9 y con OpenGL. Su precio es 495 euros (82.361 ptas).



Si eres un nostálgico de la época dorada del **software de 8 bit** y pasaste miles de horas jugando con la saga **«Prince of Persia»**, te recomendamos que entres en www.gameloft.com y te descargues **la versión en Java de este clásico para disfrutarlo en los móviles** Nokia, Motorota y Siemens. Una nueva muestra de que el hardware de los móviles MMS puede entrar en el sector de las consolas portátiles, en lo que se refiere a jugabilidad y diversión. El precio por juego es 6 euros (998 ptas).

Ya tienes en tu PC un reproductor DVD, pero **hasta que no tengas sonido Dolby Digital 5.1 no disfrutarás de la auténtica experiencia del cine en casa**, y este conjunto de **Labtec**, el **SoundStation 5.1**, incorpora un decodificador, 5 satélites de 5W y un subwoofer de madera con 20W de potencia.
Las entradas digitales coaxiales y analógicas aseguran la **compatibilidad total con un PC** equipado con una tarjeta de sonido con salida digital. Dispone de **mando a distancia** para un control más cómodo de todas sus funciones y su precio es 249 euros (41.430 ptas).



Estrenos DVD

NUNCA JUEGUES CON EXTRAÑOS



Todos los padres y madres del mundo se lo han repetido millones de veces a sus hijos: nunca juegues con extraños. Pues los protagonistas de la película del mismo título dirigida por John Dahl, no hacen caso y así les va: el camionero al que han gastado una broma está dispuesto a vengarse, se ha convertido en una misteriosa y furiosa fuerza de la naturaleza. Ya se puede adquirir en las tiendas la edición especial en DVD de "Nunca juegues con extraños", una película de suspense y adolescentes que agradará a los que gusten de las claves del género. Con menús interactivos, acceso directo a escenas, algún final alternativo, tomas inéditas desaparecidas en el montaje del filme… y, sobre todo, incitando a pasar un rato sentado en el sillón… con los pelos de punta.

JET LI. REY DE ASESINOS



Acción "made in Hong Kong" para los innumerables fans de Jet Li que pululan por el mundo es la propuesta de "Rey de asesinos". Golpes, luchas, peleas, artes marciales, persecuciones, crímenes… Jet Li es objeto de culto y sigue manteniendo la leyenda. No defrauda a sus incondicionales y tampoco apasiona a sus detractores. La historia de "Rey de asesinos" es la de una persecución y la del afán por cobrar una recompensa. Ha muerto un poderoso jefe de la mafia japonesa, él ya sabía que querían atentar contra él, y ha ofrecido un jugoso premio económico para quien encuentre al criminal. Un tipo que mata por dinero y un estafador con problemas de liquidez comienza la investigación a la caza y captura del personaje que les puede sacar de pobres.

EN LA CIUDAD SIN LÍMITES



Como una edición especial para coleccionistas se promociona la versión en DVD de "En la ciudad sin límites", película española de suspense dirigida por Antonio Hernández y protagonizada por actores como Adriana Ozores, Álex Casanovas, Ana Fernández, Fernando Fernán Gómez o Geraldine Chaplin, entre otros.Además de desvelar el secreto que esconde un padre enfermo, qué es aquello que nunca ha perdonado a su esposa, cuál es la mentira sobre la que se sustenta la familia; los compradores de este DVD dispondrán de subtítulos en inglés y en castellano, el trailer de la película, biografías y filmografías de los protagonistas, un montaje del director y alguna sorpresilla más.

Imagen sin límites



Como los monitores TFT están de moda, los clásicos CRT están bajando de precio, como es el caso de este sensacional monitor de 19 pulgadas con tubo FD Trinitron, pantalla plana y revestimiento Hi-Con para aumentar el contraste y viveza de los colores.

▶**Sony E-450**

▶Precio: **500 euros** *(83.193 ptas)*

▶Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**

Web: www.sony.es

Apoteosis 3D

Terratec entra por la puerta grande en el sector de las tarjetas gráficas con su gama Mystify, que integra el procesador gráfico nVidia GeForce FX, el último grito en aceleración 3D. El modelo 5800 Ultra lleva a 500 MHz al chip NV30, mientras que los 128 MB de memoria DDRII funcionan a 1000 MHz con un ancho de banda de 16 GB/s. Soporta DirectX9 y AGP 8X.

▶**Terratec Mystify 5800 Ultra**

▶Precio: **649 euros** *(107.984 ptas)*

▶Más información: **Terratec. Tel: 93 861 47 00**

Web: www.terratec.net



Música trotamundos

Si los 64 MB del primer Muvo de Creative se os antojaban escasos, ya está disponible un nuevo modelo de este compacto y bello reproductor digital portátil con 128 MB para poder almacenar 2 horas de música en formato MP3, sin olvidar el soporte de WMA.

▶**Creative MuVo 128 MB**

▶Precio: **189,90 euros** *(31.596 ptas)*

▶Más información: **Creative**

Web: es.europe.creative.com

Escritorio multimedia

Un conjunto de teclado multimedia y ratón óptico inalámbrico que tiene la ventaja de integrar en el teclado el receptor de infrarrojos, una buena idea que viene acompañada de 33 teclas multimedia para no perder ni un segundo en el acceso a las funciones más usadas.

▶**Trust 365 Easy Scroll Optical DeskSet**

▶Precio: **54 euros** *(8.984 ptas)*

▶Más información: **Trust**

Web: www.trust.com



Adiós a los cables

Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos con un diseño tan atractivo como su precio. La sólida construcción con acabado en tonos plata y negro no va exenta de una perfecta ergonomía, con un reposa muñecas de generoso tamaño.

▶**Labtec Wireless Desktop**
▶Precio: **44,99 euros** *(7.485 ptas)*
▶Más información: **Labtec**
Tel: 91 375 30 50
Web: www.labtec.com/europe





Grabación DVD multiformato

Una regrabadora DVD-RW compatible con todos los formatos de grabación de disco versátil digital, tanto para su perfecto funcionamiento en reproductores DVD-Vídeo domésticos como para el copiado de datos. Tiene un "buffer" de 8 MB y viene con todo el software necesario para la grabación y creación de DVD.

▶**Sony DRU500A**
▶Precio: **A consultar.**
▶Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**
Web: www.sony.es

En pantalla gigante

Si siempre has soñado con jugar a una resolución de 1600x1200 y ahora tu hardware te lo permite, necesitas un monitor tan espectacular como este modelo de Philips, con pantalla plana de 22 pulgadas, una apertura de rejilla por punto de 0,24 mm y control avanzado de calibración.

▶**Philips 202P40**
▶Precio: **1049 euros** *(174.538 ptas)*
▶Más información: **Philips. Tel: 902 113 384**
Web: www.philips.es



Portátiles de ensueño

Excelente noticia la llegada de la gama VAIO de Sony a nuestro país, una línea de portátiles francamente espectacular. Por ejemplo, el PCG-SRX51P sólo pesa 1,26 Kg y es más delgado que una cinta VHS. Con su procesador Pentium III-M a 850 MHz, 256 MB de RAM y un disco duro de 30 GB, dispone de tecnología Bluetooth para todo el abanico de comunicaciones.

▶**Sony VAIO**
▶Precio: **A consultar.**
▶Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**
Web: www.sony.es

Panorama musical

TRIBUTO A HOMBRES G. VOY A PASÁRMELO BIEN VARIOS



Los chicos de Hombres G tuvieron mucho éxito en la época de la "movida". Fueron los más genuinos representantes del pop gracioso, tachados de pijos por las irritantes hornadas del rock, y de babosos por los críticos. Ellos, mientras tanto, se dedicaron a vender muchos discos en España y en Latinoamérica, y a dejarse querer por los clubs de fans. Ahora, en "Voy a pasármelo bien" Hombres G recibe el tributo de un puñado de bandas a cual más estrambótica y alejada de la propuesta musical de estos chicos: La Cabra Mecánica, Seguridad Social, Los Secretos, El Canto del Loco, Mojinos Escozíos, Chonchi Heredia, Antonio Vega, Javier Álvarez…

LOS RECONOCES SEGUNDA IMPRESIÓN



Trece canciones contiene "Segunda impresión", el CD de Los Reconoces, banda formada por Luter, David Fernández, Búho y Joris. Para esta ocasión, el cuarteto ha contado como colaboradores con gente de Marea o Canallas, además de la producción de Michel Molinera. La propuesta musical de Los Reconoces bebe del rock radical, del punk y de la protesta. Con letras curradas, habilidad para construir melodías y muchas ganas de denunciar injusticias sociales, es una banda que reivindica el pensar y no callar. Sin grandes virtuosismos y de forma directa, difunde su mensaje.

DOPPLER 12 TWELVE Y YA TE DIGO



Experiencia singular la del doble álbum "Doppler", firmado por 12 Twelve y Ya Te Digo. Dos grupos de la escena indie nacional, aparentemente con propuestas estéticas muy diferentes, juntos en este trabajo, aunque no revueltos (con la excepción de un tema en cada CD, en los que los grupos se han unido en jam session especial). Las grabaciones son autónomas entre sí, cada banda ha ido por su lado (aparentemente y con las excepciones apuntadas), un CD es para 12 Twelve y otro para Ya Te Digo. En el primero priman las atmósferas y en el segundo las guitarras, pero acaban fluyendo las conexiones.

ESTRATEXA MANTA RAY



Quienes enterraron a Manta Ray ya tienen la respuesta, el álbum "Estratexa". Diez canciones para el cuarto disco de estudio de la carrera de este grupo asturiano. En la "estrategia asturiana" hay mucho de provocación sonora, de distorsión a todo trapo y de calma intensa, de ruidos locos y melodías imposibles, de gritos y susurros, de minimalismo exquisito y macarreo atronador.



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos. Además, de regalo, un juego completo original.

BIG MUTHA TRUCKERS
Dos misiones completas

Desde el mundo de las consolas nos llega «Big Mutha Truckers». A los mandos de un trailer tendremos la difícil misión de realizar todas aquellas tareas que nos encomiende nuestro padre, quien otorgará el legado de su empresa de transportes a uno de sus cuatro hijos. En la demo, tendréis acceso a jugar dos misiones diferentes, en las que podréis seleccionar el nivel de dificultad y en las que manejaréis el destino de Rawkus Jackson. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Velocidad**
- Compañía: **Eutechnyx**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **15/03/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **146 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **394 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶DirectX 8.1

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha**
- E: **Claxon**

I.G.I.2: COVERT STRIKE

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

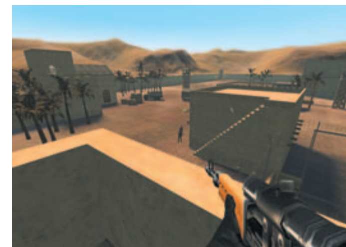
Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Innerloop**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **24/02/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **138 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **232 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- DirectX 8.1

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





En esta demo, nos volveremos a colocar el traje de camuflaje para enfrentarnos a una de las misiones de las que se compone la versión completa. En ella, el objetivo es la infiltración dentro de la base enemiga sin ser descubierto por sus soldados y sus sistemas de seguridad, así que lo primero de todo que habrá que conseguir es desconectar las cámaras de vigilancia, después todo será más sencillo. En esta segunda entrega, la inteligencia artificial de los personajes ha sufrido cambios para bien, por lo que habrá que tener cuidado con los soldados enemigos, y los ruidos cerca de ellos. **Disco 1**

MARS INVADER
Una misión individual

«Mars Invader» vuelve a acercarnos a los tiempos en los que las recreativas marcaban el camino a seguir dentro de los juegos para PC. Conservando toda la esencia que catapultó a las conversiones arcade al éxito en el mundo de los videojuegos domésticos, «Mars Invader» desarrolla toda la acción en una nave que pretende salvar a al planeta rojo de la invasión de alienígenas. En esta misión te verás envuelto desde el principio en una nube de enemigos. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **FX Interactive**
- Distribuidor: **FX Interactive**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **29 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **40 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶DirectX 8.1

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Arriba/abajo**
- Cursor izq./dcha.: **Acelerar/frenar**
- Control: **Disparo**

¿Necesitas ayuda?

■ Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

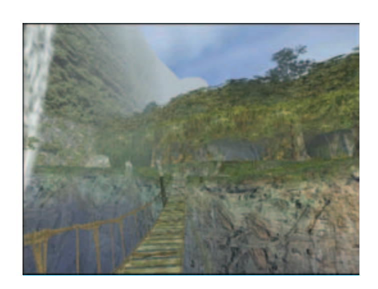
RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS

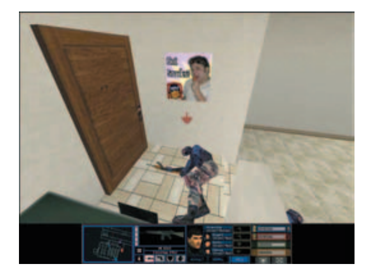
Juego completo original

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Red Storm Entertainment**
▶Distribuidor: **Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **29/11/2000**
▶Idioma del juego: **Inglés**
▶Espacio: **390 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **256 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**







Desde la aparición del primer título de la saga «Rainbow Six», muchos han sido los títulos que han partido con un argumento y un patrón de juego parecido a toda esta larga serie de acción y táctica militar. Tom Clancy, el conocido escritor, es el padre adoptivo de todos los títulos de la saga y este «Covert Ops Essentials» es el último de toda esa lista de juegos con el mismo encabezamiento. Una vez más, el argumento gira en torno a un grupo de soldados de élite, que necesitarán de todas las fases de su entrenamiento para demostrar que son capaces de llevar a cabo todo tipo de misiones de riesgo sin perder la compostura, y acabando limpiamente con todos los enemigos sin provocar daños colaterales. La lucha contra el terrorismo es la carta de presentación para tu ingreso en este cuerpo de las fuerzas especiales, dentro de las cuales, y tras el entrenamiento, deberás demostrar de qué estás hecho.
La jugabilidad es uno de los puntos fuertes de este juego, y es que conserva la esencia que hizo grande al primero de los títulos de la saga. Navegarás a través de los menús realizando la configuración del equipo antes de cada misión y controlarás a tus efectivos mientras que una misión se está ejecutando. Una vez más Tom Clancy y «Rainbow Six». Ambos nombres son sinónimo de acción, táctica y buen hacer. No pierdas la oportunidad de ver cómo la serie ha evolucionado. **Disco 2**

RAYMAN 3
Tres niveles del juego

Rayman tendrá que ir descontaminando su mundo a causa de la caída en el lado oscuro de un lum. Tendrá que ir a buscar a tres doctores que sean capaces de curar a su gran amigo Globox, quien se ha visto afectado por esta contaminación. En la demo tendrás acceso a tres de los muchos niveles que tiene disponible la versión completa. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Plataformas**
▶Compañía: **Ubi Soft**
▶Distribuidor: **Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **15/03/2003**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **160 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 450 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **204 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶DirectX 8.1

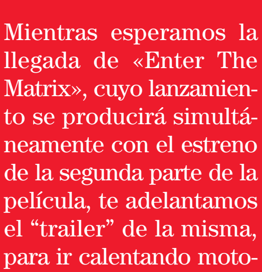
CONTROLES BÁSICOS:
▶Cursores: **Movimiento**
▶Ratón: **Cámara** ▶Botón izq.: **Disparo**
▶Botón dcha.: **Saltar**

Previews

Unreal II: The Awakening
El juego en movimiento

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Legend Entertainment/Epic**
▶Distribuidor: **Infogrames**
▶Lanzamiento: **28/02/2003**
▶Idioma (del vídeo): **Inglés**





Ya que una demo de «unreal II» es, de momento, una utopía, te ofrecemos la posibilidad de ver una preview como adelanto al lanzamiento del juego. La continuación de este "shooter" con seguidores por todo el mundo es ya una realidad. Esta segunda entrega sorprende por su acabado gráfico, posible gracias a la total renovación del motor que se ha ido haciendo durante el desarrollo. Las tarjetas gráficas de última generación podrán rendir en su máxima plenitud. **Disco 2**

The Matrix Reloaded
El trailer de la película

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Village Roadshow Pictures**
▶Distribuidor: **Warner Bros.**
▶Lanzamiento: **15/05/2003**
▶Idioma (del vídeo): **Inglés**



Mientras esperamos la llegada de «Enter The Matrix», cuyo lanzamiento se producirá simultáneamente con el estreno de la segunda parte de la película, te adelantamos el "trailer" de la misma, para ir calentando motores de cara al mes de mayo. Las nuevas aventuras de Neo, Morfeo y Trinity, descubren también a una serie de nuevos personajes, algunos de los cuales se convierten en protagonistas del juego que está desarrollando Shiny, para Infogrames. **Disco 2**



C D M A N Í A

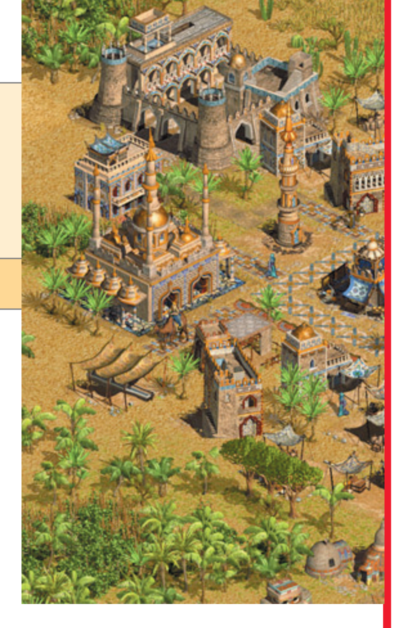
ANNO 1503

Dos Escenarios y dos Tutoriales

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Max Design**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **28/02/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **170 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **254 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- DirectX 8.1

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles**







Cada vez son más los títulos que se van sumando al saturado género de la estrategia, pero ahora no resulta tan complicado conseguir distinguir entre los de mayor calidad y el resto. El argumento y el motor de juego son dos de las grandes armas que nos permiten distinguir esto y «Anno 1503» está catalogado como uno de los grandes, ya que, tanto el argumento como su motor gráfico están basados en los cimientos de la calidad. En la demo que os ofrecemos este mes en el CD podréis jugar dos misiones demo y dos tutoriales completos. Para los jugadores poco experimentados en este campo, resulta más que aconsejable pasar antes por estos tutoriales, los cuales os enseñaran los pasos básicos. **Disco 1**

Especiales



Medal of Honor A.A.: Spearhead

SDK para desarrollo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **2015 Games**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma: **Inglés**

Los creadores del juego han querido ofrecer este SDK, herramienta con la que se podrán crear nuevos niveles en los que marcar los parámetros de jugabilidad. Retocar la IA o usar vehículos son sólo ejemplos de la utilidad de este SDK. **Disco 2**



Unreal Tournament 2003

Bonus Pack

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Digital Extremes**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **04/10/2002**
- Idioma: **Inglés**

En este "Bonus Pack" van incluidos 6 nuevos mapas. 3 de ellos en modo "Deathmatch", 2 en modo captura de bandera y otro más en modo "Bombing Run". Además incorpora un nuevo mod, que requiere tener instalada la versión 2166. **Disco 2**

Actualizaciones

Unreal Tournament 2003

Actualización a la versión 2186

Se ha mejorado la sincronización entre las máquinas cliente y servidor. Además se ha dotado de un mayor soporte Direct3D y OpenGL. También se ha mejorado el movimiento de los bots.

Warcraft III: Reign of Chaos

Actualización a la versión 1.05

Se ha incluido un nuevo modo por el que los jugadores podrán escoger entre tres modos distintos de IA. En general se han mejorado diferentes aspectos de la jugabilidad, así como la estabilidad de las partidas a través de Battle-net.

Iron Storm

Actualización a la versión 1.031

Soluciona problemas detectados con determinados dispositivos de juego USB, con los cuales no se permitía configurar los controles a medida.

Industry Giant II

Actualización a la versión 2.1

Se ha conseguido optimizar el sistema de resolución automática a la entrada del juego. Además se han solucionado determinados problemas detectados con algunos modelos de unidades de CD-ROM y el CD original del juego.

C&C Renegade

Actualización a la versión 1.037

Se han añadido nuevos escenarios, además de mejorar la compatibilidad con GameSpy, para el juego en modo multijugador. Soluciona problemas detectados con tarjetas gráficas ATI.

Freedom Force

Actualización a la versión 1.2

Ofrece soporte de la nueva Parhelia de Matrox, y se han retocado algunos aspectos de la dificultad del juego.

Hearts of Iron

Actualización a la versión 1.03.

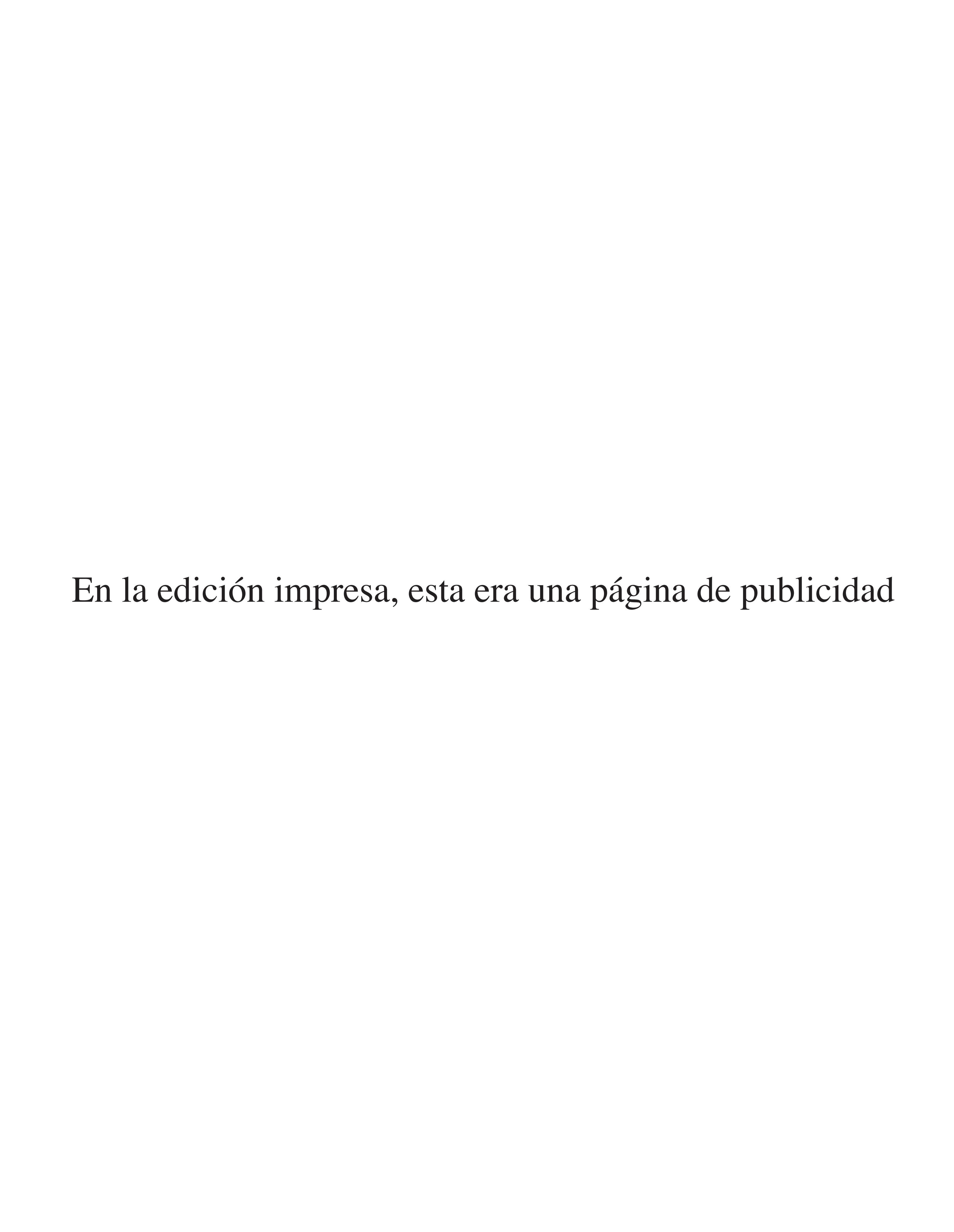
No se han dado explicaciones concretas sobre las mejoras que realiza la actualización.

Battlefield 1942

Actualización a la versión 1.2

Corrige bugs y se considera indispensable para mejorar el multijugador. Es válido para todas las versiones del juego.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad